AMIGAonly 2

1995/4

...iga Tulajdonosok lapja

Ezúton is szeretnénk üdvözölni a ***Scenest*** party minden résztvevôjét, sok sikert kívánva a versengô csapatok minden tagjának, és mega greetings-ünket a rendezôgárda érdemesült tagjainak..

Továbbá meg szeretnénk köszönni minden általunk ismert (és kevésbé ismert) olvasónknak az elhangzott, és-építô kritikát, a segítségtoszlányokat, amik remélhetôleg a késôbbiek folyamán valódi segítséggé válnak.

Remélhetôleg, ezekbôl a kizárólag ismertetô jelleggel (és nem haszonszerzés céljából!) készülô cikkekbôl nem kerekedik ki ismét egy országos balhé, és elkerülhetô lesz a BSA-val való összeütközés is. Ugyanis egy olyan programról nem szabadna semmiféle publikációt közölni, ami nincs bizonyíthatóan a tulajdonunkban. Tehát ezúton is megkövetjük mindazon software-cégeket, akiknek bárminemû anyagi kárt okoztunk, illetve okozni fogunk mûködésünk folyamán.
Remélem ezek a sorok nem összeráncolt homlokokat, hanem mosolyt fakasztottak, és erôsen nonprofit jellegû, leginkább kultúrális erôfeszítéseink nem fogják a vesztünket okozni...

Üdvözlettel,

az ***AMIGAonly*** teljes jelenlegi stábja.

Scenery Animator 2.
Újdonságok
How 2 Use a Fanatic
Virtual Reality 1.
AmigaE programozás
SuperBase4 Pro 1.
Amiga OS kezdôknek

INTRO

AMIGAonly = FUNzine?

Elsôsorban szeretnénk felhívni mindenkinek a figyelmét arra a tényre, amit a sok ökörség miatt mindenhonnan kihagytunk, miszerint :
AZ AMIGAonly az egész világon jelenleg csak két helyen kapható:

- ÁRAMÜTÖTT ALIGÁTOR (a WEST-END udvarban a Nyugatinál)
- A PC&Model2000 Kft (Wesselényi utca 21.)

Azonfelül megrendelhetô a Postafiókunkban is.
(1399 Budapest Pf.: 701/836)..

Ez itten már a második szám! Az újság 25%-kal lett nagyobb, mint az elôzô szám, ami nem más mint az ÁFA. (inkább nem)
Újságunk egy kicsit klubújság, egy kicsit FANzine, és nagyon FUNzine.
(aki tud angolul, az érti mirôl van szó, ez csak azért volt szükséges, mert legalább nem vagyunk legálisak, mint jogelôdünk a Vörös Ujság)

Komolyabb vizekre fuldokolva, megemlítjük, hogy mivel nem vagyunk oda a nagy lóvéért - hasznunkat félredobva - ingyenesen hirdethet bárki és bármi, aki nem kalóz, nem ad pénzért olyan software-t amit nem ô írt, nem PC alaplapot akar eladni (kivételt teszünk, ha a célból adja el, mert úgy gondolja, jó lene úgy lábának), továbbá az aki nem SEX telefont hirdet!
Cégek is térítésmentesen helyezhetnek el általuk beírt karaktereket az újság lapjain, ho az elôbb említett követelményeknek maradéktalanul meg tudnak felelni.

Mi egy Non-Profit jellegû társaság vagyunk (eltekintve attól, hogy mindnyájan a Rózsadombon lakunk, és mobiltelefonokkal vezetjük a BNV-nket..).

MÉG EGY FONTOS KÖZLEMÉNY!

Ha minden igaz, az AMIGAonly 1. száma megrendelhetô lesz címünkön - utánvéttel. (ha kell újság írjad meg nekünk, majd összegyûjtjük a kívánságokat, és valami majd csak lesz..)

Greetings to.:

- *Louise & Magic (szokás szerint - az emberfeletti munkánkert)*
- *1 db muffnak, aki mélyenszántó gondolataival új arcot kölcsönzött újságunk két oldalának (köv. számunk már NÖKLAPJAonly címen fog megjelenni)*
- *Frankiss kollégának, aki embertelen nyelvkörnyezetbôl ollózott infokkal gyarapította újságunk oldalszámát*
- *mAsHnek, aki ugyan igencsak szellôsen írt de reméljük, hogy a közeljövôben nem fog szellôsebben írni..*
- *továbbá a MagyorOrszági BBS tulajdonosoknak (kiemelve a nagymultu MuffBuseters-t) akik igen nagy mértekben járulnak hozzá az AMIGA scene életbenmaradásához*
- *a SCENEST party-n resztvevô skacoknak, akik remélhetôleg barátilag fognak a végtermékünkhöz viszonyulni.*
- *és mindenkinek, aki a betûkrô raztracezôdô valamikre agyukkal reagálnak...*

kettejuk örömét, amiben te is egyenrangú partnerként részt vehetsz. S lassan rá fogsz jönni, hogy - lehet együttelni a párod számítógépével is.

Néhány útmutatás az együttéles megkönnyítésehez, illetve annak megtartásához;
- Megismerkedésetekkor, mikor tudomást szerzel arról a tényről, hogy számítógéppel dolgozik, vagy otthon van neki - lehetőleg ne vágj savanyú képet, mint aki ecetes uborkába harapott, vagy ne kezdj el őrülten nevetni, mert ezzel elnaszthatod magad mellől, mielőtt megismerhetted volna.
- Soha ne szidd a számítógépet - mert az nekik "Szent és sérthetetlen" , mert azzal magad alatt vágod a fát, és ezzel nem fogsz a szívehez közel kerülni.
- Soha ne is dicsérd agyon a számítógépet, mert pár szóból egyből rá fog jönni, hogy nem is láttal előtte számítógépet soha.
- Ha hét napból csak hármat akor veled tölteni, soha ne vágd a fejéhez, - hogy: persze, mert a géped fontosabb neked, mint ént Ettol nem fog többet találkozni veled, s lehet, hogy a fennmaradó hármat is megfogja gondolni, s ezt te nem így akarod, ugye?
- Ha beszélgettek, nyugodtan hallgasd végig a geppel kapcsolatos élményeit, mert elsősorban tanulhaszt belőlük, s ha egy ilyen társaságban találod magad, legalább sejtelmed lesz, hogy miBről beszélgetnek.
- Lehetőleg ne vágj fancsali képet, ha unatkozol, inkább kérd meg őket, hogy avassanak bele téged is, vagy beszéljenek veled érthetőbb dolgokról, de semmi esetre ne csinálj hisztenkus jelenetet. Az olyan kinos.
- Ha két, vagy több számítógépes zseni összejon pl. nálatok, nyugodtan alt hagyhatod őket, s elmehetsz szépen moziba, s megnezheted azt a filmet, amire már régen vágytál.
- Ha késő este hazamesz, s párod ott gubbaszt a számítógép előtt, mint "varjú a tán" , sohase szidd le érte. Gondold úgy, hogy téged vart eddig, csak lefoglalta magát valamivel.
- Ha valami problémaja van a párodnak egy megoldatlan ügyben, amire nem talal megoldást, hallgasd végig, mert egy laikus, mint kivulálló, sokszor teljesen más modon gondolkodik, s hamarabb megtalálja a megoldást, mint Ő, mert hidd el, Ők sokkal bonyolultabban gondolkodnak, s ez rájuk nezve neha veszélyes. De mi tudunk nekik segíteni.

Még sorolhatnánk olyan gondolatokat, amelyek megkonnyitik az együttélést, de szeretném, ha ti is kifejtenetek a gondolataitokat, mondanivalótokat, hogy hogyan lehetne ezt a problémát, még ha megoldani nem is, de megkonnyiteni, hogy lehetséges. Ha valakinek van valami elmés megoldása, ami jól bevált és kivitelezhető, továbbá másokkal is szívesen is megosztaná, kérem az írjon az újság címére.
Ha hozzajarulsz ahhoz, hogy ötleteidet lekozojük, akkor koszonettel vesszük mi - akiknek együtt kell élni o párunk számítógepével, annak minden örömével, szomorúságával, előnyeivel és hátrányaival.

Ami fontos: Soha ne állítsuk őket válaszut elé: "Vagy Ő, vagy Én", mert lehet, hogy az "Ő" mellett dontenek, s ez nagyon fájo pont lenne nekünk. Így meg van a lehetőségünk, hogy mi is fontosabban lehetünk, csak okosan kell a dolgokhoz állnunk.
Bár lehet, hogy az "*AMIGA* szent és sérthetetlen", de ne feledjük, hogy mi viszont emberek vagyunk, és Ő egy ember alkotta gép, tehát nem (Ator) a legyőzhetetlen.

Üdvözlettel: Lya

Szerkesztőségünk keresi a következő szabadon terjeszthető software-ket: (mivel szeretnénk a "rég elfeledett" programokat egy CD-re feltenni)

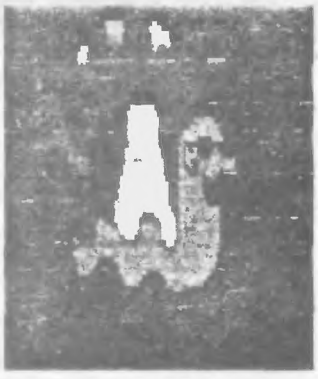
- régi (500-as ra íródott kaland-játékokat(1,2,3,4,5,10 lemezeseket) KQ, SQ, Larry etc...

- Future Composer zeneszerkesztőt (lehetőleg olyat ami bír működni A1200-esen...)

- vállalkozókedvű amatőrt, aki hajlandó a PC-Task-kal betölteni a Windows alatt futó valamely extravagáns progit, aztán lefagyasztani és screengrab-olni...

How 2 Use a Fanatic

avagy mit kezdjünk egy megszállott AMIGA tulajdonossal

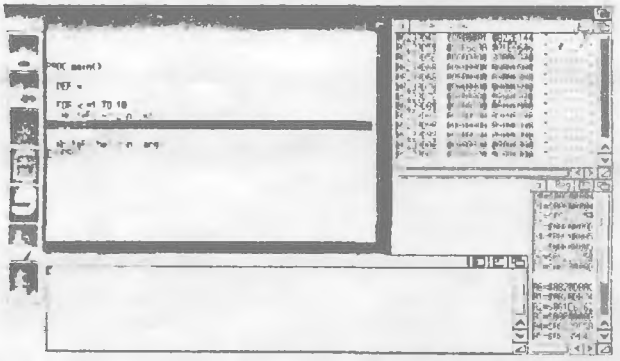


Úgy is kezdhetnem az egeszet, hogy: Egyuttelesi tanacsado a szamitogeppel es a paroddal. Azert nem irtam nemet, mert le-
gyen az illeto parod -no, illetve ferfi, a szisztema mindig ugyanaz.
Lehet, hogy sokakban felmerul a kerdes: - Miert kell egyszeruen tanacsadas ehhez? Hisz csak egy gep!
Nos ezek az emberek, meg ha nem is tudnak rola, hatalmasat
tevednek. A szamitogep nem csak egy gep - hanem vetelytars, ami elveszi tole a partnered, mivel minden idejet vele tolti, s ha egy csekelyke idot szentel rad, akkor is csak rola beszel, Ot magasztalja, Ot dicsoiti, s csak korulotte forog a vilag.
*Tehat te magadat - egy harmadik felesleges*nek tartod. S ekkor mar nem gep - hanem olyan dolog, ami megkeserili ele-
ted - ha hagyod.
Sok valas, tragedia tortent mar a parkapcsolatokban a gep miatt. De ha nem vetelytarsnak, ellensegnek tekintjuk a szamitogepet, akkor ugy kell gondolkodnunk - mint O.
Gondolom, hogy most feltesztek magatoknak azt a kerdest: - "Hisz O nem tud gondolkodni!?" Gyakorlatban nem - de lelke van - s olyat tud - amit az embertol kapott - tehat felruhaztuk Ot emberi tulajdonsagokkal, s ha belegondolunk - teljesen behalozza a tarsunkat, belekollozik az egytekervenyeiben, lassan, ovatosan, s O, a nagy O ebbol semmit sem vesz eszre. Csak Ot latja, O letezik szamara, s tudata csak O korulotte forog, s nem erti, hogy te nem erted ezt csodalatos erzest. O nem olyan, mint egy emberi lény, sokkal tobbet tud - mondja a parod. Olyan teremtmény o ami csak neked el, teljesiti a kivansagod, feleslegesen nem kerdezoskodik, egyertelmuen tejezi ki magát, nem kén számon hibaidat, nemszamoltat be, hogy hol jartal, mit csinoltál, hol s mivel toltotted az ejszakaidat, csondben van, nem felesel vissza, nem csinál jeleneteket, csak kiszolgal, teljesiti parancsaidat minden hiba es kerdes nelkül. Hat igen! - hol talalunk még egy ilyen tokeletes part? És nekunk ezzel a tokejjel kell megosztanunk az eletunk, s mindehhez mosolyognunk kell.
De nem muszaly! Hisz mi is megszerethetjuk , mi is tolthetunk kellemes esteket, velunk is eppugy szeretettel bánik, mint a parunkkal. Csak erteni kell hozza. Felesleges negativ gondolatokkal taplalni teleje - hisz gep - de lelke van. Mi tettuk az ember szolgajava, hogy mi emberek szolgaljuk Ot. Mi nem letezhetnenk mar az O tudásuk nelkül, s Ok se letezhetnenek a mi tudásunk nelkul.
Ez egy ordogi korforgas - amit mi termtettunk olyanra, amilyen az ember szeretett volna lenni o tokeletes. De ne feledjük, - O sem tokeletes - csak velunk egyutt.
Ha felsz tole, vagy haragszol ro, vagy eppen o tettekenyseg gyorot, vagy gyulolod, s remelem azert akad olyan társ, aki szereti, s olyan ember is, aki semleges vele szemben - hisz gep - azert kertek benneteket probaljatok ki - mikor kettesben vagytok - milyen egyutt a szamitogeppel.
Leultok vele szembe, s a melyen o szemebe neztek (ebben az esetben o monitor) s molyogjatok rá, hisz a bizalom a legfontosabb. O megerzi, hogy bekével kozeledsz hozza.
Kapcsoljatok be o gepet, o monitort - s adjatok at magatokat az O ébredésenek, s lagyan simogassátok meg Ot. Érezni fogjátok szivetekkel o benne futo aramkoroket, ami olyan, mint o bennünk folyo vér. Elelet adtunk neki, tehát el is vehetjük. Nincs mitól felni. Beszelgethetunk vele, jatszhatunk vele, utasitasokat adhatunk neki, rajzolhatunk vele, logikai feladatokat oldhatunk meg vele, s barmilyen bonyolult matematikai kepleleket oldhotunk meg a segitsegével. A társunk lesz addig, amig mi akarjuk. Együtt leszunk urok es szolgak. Jol fogjuk magunkat erezni vele. S ha ugy érezzük, megtalaltuk mi is azt, amit a társunk - nem leszünk ro tettekenyek, mert nekunk is azt nyujtotta, amit neki.
S ne feledjuk, kozombosek se lehetunk teleje, mert ho nem hallgatjuk meg parunkat o vele tortent izgalmakról, meg hogy együtt milyen problemakat oldottak meg, előbb vagy utobb egy olyan embert választ, akivel mindezt megoszthatja, s akkor att fogunk allni, s meg csalodottabbak leszünk, meg kirekesztetebbek, s meg jobban fogjuk gyülolni o számitogepet - pedig nem Ô a hibás - honem mi - mert valakinek engedni kell, s hogy miert pont nekünk? Mert olyan kontaktus alakulhat ki köztünk, ami csodálatos is lehet, meg hasznos is. Mert ha mi toldi halandok belegondolunk, hogy mennyi előnnyel jór ez - azt nem is gondolnánk. Mert tulajdonkeppen tudjuk mindig (legalább is altalában), hogy a társunk hol van es mit csinál. Igen - a számitógep előtt ül.
Legyen az ejszaka, hajnali harom, vagy delután negy. Tehát a hely es az időpont adott. Azt is tudjuk mindig, hogy mit csinál. És *ezzel mar előnyünk van a tobbi emberrel szemben*, akik altalaban sohasem tatjak a parjukat, s *nem tudjak, hogy mivel toltik az* idejuket, s kivel.
Mert mi mindig az osztol mellett, a számitogep társaságában toláljuk őket. S a negyedik személytől nemigen kell felnünk, mert o gep meg mi - ho ügyesek vagyunk - felemesztjuk az osszes energiát. Tehát csaki mi ketten "birtokolhatjuk" ugyanazt a személyt. Mi tehát tudjuk, ismerjuk o velélytársunkat, s igy konnyü dolgunk von. Mert ha belegondolunk, nincs semmi veszellyel ránk. Mert amit egy számitógep nyujt, s adni tud - azt mi nem adhotjuk meg - de - ez a legfontosabb, hogy ***amit a gep nem tud nyujtani - mi azt mind megadhatjuk neki.*** Igy kiegeszitjuk egymast. Mind azt o szeretetet, gyengedseget, simogatast, jakedvel, nevelast, az emben elet minden aromet és bánatat. Mert nekünk nem kell bonyolult számitásokat, egyenleteket megoldanunk, nem utasitasokkal mükodünk. Mi szabadok vagyunk, de Ô az áramkörök rabja.
Tehat nem kell haragodnunk a számitogepre - mert mind a ketten mast nyujtunk - masféle problémákat oldunk meg, s masképp kozeledunk a partnerunkhoz. Hisz ***mi is olyan értéket képezünk parunk szemébe, s nem vagyunk kevesebbek.***
Meg kell őket érteni, mert ők masok. Van aki az alkohol rabja, van aki az eroszak rabja, a penz, a női nem rabja. Mindenki valami rabja. Ők a számitógep rabjai, csendes áruitek, akik szeretnek elbujni a gépukkel egy csendes sötét zugba, csak hagyják őket beken. S ezert nagyon halasak tudnak lenni, s meglatjatok, hogy orommel temek vissza hozzátok, ha nem bántjátok őket. Olyanok, mint a kisgyermekek. Jatszanak.
Mi is tanuljunk meg velük jatszani, hisz ezzel nem bantanak meg senkit, s orulni fognak, ha leulsz melléjük, s figyelni fogod a

függvények vannak, **pt_play()** és **pt_stop()**).
A **PROC** egy procedúra kezdetét jelöli, a procedúrát az **ENDPROC** zárja. Minden programban kell lenni egy *main()* procedúrának, ami tulajdonképpen a főprogram, ha lefordítjuk, elôször ez hajtódik végre. Egy procedúrának lehetnek paraméterei, visszatérési értékei is, de erről majd később.
A **DEF** kulcsszó programváltozók DEFiniálására szolgál, alapértelmezésben mindig *LONG* típusú lesz a definiált változó. (mint a példában is...)
A **WriteF** hasonlít a ***C printf,*** vagy a ***Basic PRINT*** utasítására, egy karakterlánc vagy numerikus kifejezés megjelenítésére szolgál.
A **readfile** és a **pt** függvények a *tool/file* és a *tools/pt* modulokban találhatók, paraméterezésükről azokból kaphatunk információt.
A **REPEAT** és az **UNTIL** együtt egy olyan ciklust határoz meg, ami akkor ér véget, ha az UNTIL után álló paraméter értéke TRUE lesz. Jelen esetben ha a Control-C billentyûkombináció lenyomásra kerül.
A **CtrlC** függvény meghívásakor leolvassa hogy meg van-e nyomva a Control-C billentyûkombináció, ha nincs, akkor FALSE állapot lesz a függvény értéke, ellenkezô esetben TRUE.
Még az **arg**-ról nem is beszéltünk, pedig ez egy igen jelentôs globális változó, amit a compiler a program paraméterek értelmezésére használ. Ez egy STRING típusú változó, amely space-ek nélkül tartalmazza a paramétert.

Tehát ha egy ***E*** programhoz hozzákezdünk, elôször is kell csinálnunk egy *main()* procedúrát, majd ha kidíztük a használni kívánt *modulok* nevét, ezeket fel kell sorolnunk a program elején, még a *main()* elôtt. Lehetôség van Debug információt belefordítani a programba, aminek az esetleges hibák kinyomozásakor van jelentôs szerepe. Ezt az **EC** paraméterezésében kell bekpcsolnunk... A Debug nem más mint a program lépésenkénti, illetve megszakításokkal tûzdelt végrehajtása. Ilyenkor van igazán lehetôség a hibák felderítésére, figyelve a deklarált változók aktuális értékét, a regiszterek tartalmát, a ciklusokban történô dolgokat. Amikor egy programot Debug információval fordítunk le, jóval nagyobb lesz a mérete, mert utalásokat tartalmaz az eredeti forráskód soraira. Így lehet megvalósítani, hogy a képernyôn látható forráskod soronként legyen végrehajtható. Fontos, hogy a Debug-ger **(EDBG)** számára elérhetô helyen legyen a lefordított, és a source program, mert mindkettôre szüksége van a mûveletekhez.

Most igencsak elnagyolva foglalkoztam az ***E*** nyelvvel, de ha sokkal bôvebb információhoz szeretnél jutni, ajánlom figyelmedbe az *EBeginner.Guide* nevû file-t, ami AmigaGuide formátumban tartalmazza igen részletesen az *AmigaE*-hez vezetô kezdô lépéseket.



Utóiratként, aki kedvet kapott ehhez a kultúrált programozási nyelvhez, tanulmányozgassa ezt a kis programot, mert a következô fejezetben az ebben szereplôk részletezésével fogjuk kezdeni...

Sok siker!... Louise

```
/* E tiny paint */
/* By EA van Breemen */

PROC main()
DEF screen,window,x,oldx,y,oldy,pendown,stoppen,code,color,lastcolor,i

screen:=OpenS(640,256,4,$8000,'E painting program')
IF screen=NIL THEN RETURN 10
window:=OpenW(0,0,640,256,8,$1000,'E Tiny paint  (LEFT = PD, RIGHT = PU,
MIDDLE = COLOR, LEFT+RIGHT = QUIT)',screen,15,0)
IF window=NIL THEN RETURN CloseS(screen) AND 0+10
oldx:=0
oldy:=0
pendown:=FALSE
stoppen:=FALSE
color:=1
FOR i:=0 TO 15 STEP 1 DO Box(10+(i*15),20,i*15+20,30,i)
Box(10+(color*15),20,color*15+20,30,2)
Box(10+(color*15)+1,21,color*15+19,29,color)
REPEAT
        code:=Mouse()
        SELECT code
                CASE 1
                        pendown:=TRUE
                        x:=MouseX(window)
                        oldx:=x
                        y:=MouseY(window)
                        oldy:=y
                CASE 2
                        pendown:=FALSE
                CASE 4
                        lastcolor:=color
                        INC color
                        IF color>15 THEN color:=0

        Box(10+(lastcolor*15),20,lastcolor*15+20,30,lastcolor)
                        Box(10+(color*15),20,color*15+20,30,2)

        Box(10+(color*15)+1,21,color*15+19,29,color)
                        Delay(10)
                CASE 3
                        stoppen:=TRUE
        ENDSELECT
        IF pendown=TRUE
                Line(oldx,oldy,x,y,color)
                oldx:=x
                oldy:=y
                x:=MouseX(window)
                y:=MouseY(window)
        ENDIF
UNTIL stoppen=TRUE
CloseW(window)
CloseS(screen)
ENDPROC
```


Figyelem! Code or Die

Az AMIGAonly programozástechnikában jártas, emberpalántákat keres, információcsere, illetve cikkírás céljából.

Ha érzed magadban az Erô-t ...
a címünket biztos megtalálod valamelyik oldalon...

Nem tudom, kihevertétek-é egyáltalán a **LYAPUNOV-TÉRről** szóló leírásomat, de sebaj, mert most azt is elmesélem, hogy hogyan is működik mindez gyakorlatban. Magyarán szólva most egy úgynevezett **Mandelbrot-halmaz** megjelenítô dologról fogok itten regélni. A programhoz van egy **AmigaGuide** is *MandelMania.guide* néven. (ha kell valakinek, szívesen elküldöm, mivel részben én magam is abból bogarásztam ki egyes dolgokat)

Akinek valamely furmányos okból nem indulna el a **MandelMania 4.1** az vegyen egy (kettô) nagy levegôt, mert a program igénye kb 300 KByte chip- és kb. 700 KByte fastmem. (NoFastmem esetén gondolom kb 1 MByte, de majd Louise utánanéz...) Esetleg baj lehet, ha nincsen **ASL.library**, mert az azt hiszem kell neki. Meg a saját prefs-je, amit az icon info-ban a tooltypes-ben lehet beállítani, a varázslatos *SETTINGS=prefs/MandelMania.prefs*, ahol a *"prefs"* a könyvtárnév, tehát azt lehet módosítani.

Egy pár szót a lexikonok számára a MandelMania-ról...

- Az 1.0 volt a legelsô kiadott verzió. Éljen!
- Az 1.1-ben volt elôször File-Requester.. Még jobb..

(azt hiszem hasznosabb volna a 4.1-ről írni. No meg a 4.0-ról, mint alapról)

- 4.0:
  - a File-Requesterek átmentek a MandelMania képernyôjére
  - Kijavították a *cycling*-et (színkörzést, vagy mit)
  - tud kezelni 256-nál több színt is (AGA rulez).
  - ki lett javítva néhány hiba a 68000 módban. (az FPU nem nyeste)
  - Új **ABOUT** ablak. (ez a legfontosabb javítmány !!!)
  - Kijavították a hibákat a különféle requesterekben (palette, file, screenmode) sôt, a File-Requeste-t ki is cserélték egy újra.
  - a palettát no meg a prefs-t lehet menteni.
  - kijavították a 3.0 ARexx nem-nyeséseit. (ez már állítólag egészen jó)
  - Javított zoom-kezelés.
  - Másik fejléc... több információval. (fejléc - fejléc, de biztonan hasznos)
  - Buffermode - az iterációkat tárolja, s ez a számolásoknál egy picit meggyorsítja a dolgokat. (láthatóan)
  - Bármilyen **FONT** beállítható a vadiúj *Font-Requester* segítségével.
  - Tettek belé **Lyapunov-tér** kiszámító algoritmust
  - van benne belsô 24Bites paletta !!! Yeah !!!
  - CPM mód, 2- vagy 3D képek kiszámításához.
  - Teljes AGA támogatás.

- a 4.1-ben javított dolgok.
  - a *cycle* mód saját taskon belül fut, emellett AGA-s is ! Sôt be lehet állítani az inkrementáló, illetve dekrementáló értéket a gyorsabb scroll érdekében.
  - a készíthetô animációk 8 bitesek. (256 színüek)

(Az utolsó mondatomra visszatérve, igen lehetséges animációt készíteni, de csak némi ARexx -ben írott dolgok segítségével. Errôl maj még a késôbbiekben ejtek bizonyos szavakat.)

Az OPEN, SAVE, ABOUT stb utasítások gondolom mindenki számára világosak, ha nem, hát lehet menni MS-DOS kezelô tanfolyamra. (Az ugyan nem segít, de aki még ezt sem tudja, az oda való...)

El is határoztam, hogy nem is beszélek másról csak a különbözô számítási módokról, illetve az animációkról... meg ami még az eszembe jut majd. Akkor most arról mondanék egy keveset, hogy miket is tud ez a **MANDELMANIA** kiszámolni. Sorolom:

- **Mandelbrot-halmaz**
- **Julia** (a Mandelbrot-halmaz egy pontjából számoljuk)
- **Lyapunov-tér**
- **Mandelbrot CPM** (Continous Potentional Method - ez kb. annyit tesz, hogy a lehetséges folytatásokat is figyeli. Nem igazán tudom lefordítani magyarra, majd késôbb rátérek, hogy mire is jó valójában.)
- Julia CPM (ugyanaz)

Akkor most mindezek részletesebben. Fontos !! A matematika részeket elsôsorban a *Mandelmania.guide*-ból vettem, igaz helyenként elláttam némi kiegészítésekkel.
Na akkor essünk neki....

\ Mandelbrot-halmaz:

Alakja $z[n+1] = z^2[n] + c$

ahol... z[ ] és c eleme a komlex számok halmazának,
$z[0] = 0$ és
c az úgynevezett komplex koordináta.
n a lépés száma (ahol éppen tartunk...)

(arra ugye mindenki emlékszik, hogy $z = a + ib$??)

A rekurzív (rekurzión alapuló) formát addig számolja a gép, amíg nem lesz;
$|z|^2 > 8$ vagy
amig n nagyobb nem lesz a maximum iterációknál.

A rekurzió tulajdonképpen egy algoritmus szerint ismétlôdô lépésekbôl álló müveletsorozat, ahol az eredmény további müveletek kiindulópontjaként visszatér. (ezt azért az **Idegen Szavak Szótárából** másoltam ki biztos ami biztos alapon, mert ezt én kb két oldalban foglaltam volna össze...A "hátha valaki nem perfekt latinból" elv alapján.)

A megadható paraméterek:

(az elsô négy paraméter magát a **Mandelbrot-halmazt** határozza meg a képernyôn. Tehát hogy, s mint legyen, vagy ne legyen...)

X min = a komplex számsíkon lévô koordináták valós részének minimum értéke. (a screen bal oldalától)
X max = a valós rész maximum értéke. (a screen jobb oldalától)
Y min = a képzetes rész minimum értéke. (a screen tetejétôl)
Y max = a képzetes rész maximum értéke (a screen aljától)
(Hogy én ezt milyen faszul írtam le...)

Iterations = a végrehajtandó iterációk maximum mennyisége. (lásd a FRACTUALITY-s irományomat...)
Color Divide = színelosztás - azoknak a sikeres iterációknak száma, amelyek ugyanazon színnel bírnak.

Ilia:

Ugyanaz a **z[n+1] = z²[n] + c** , stb. összefüggés határozza meg,

csakhogy itt a **c** egy úgynevezett komplex konstans, tehát az értéke az egész (kiszámolt) képen mindenhol ugyanaz.
Mivel magát a **Juliát** a **Mandelbrot-halmaz** egy pontjából kell kiszámolni.

A fenti paraméterek itt kiegészülnek még kettô értékkel, miszerint:

- *x const* = valós része
- *y const* = képzetes része az ún. Julia konstansnak

A többi marad....

CPM Mandelbrot-halmaz:

(No, most jön a java !!! Ez a kedvenc részem !!!)

Alakja szintén: **z[n+1] = z²[n] + c**

ahol... **z[ ]** és **c** eleme a komlex számok halmazának,
z[0] = 0 és
c az úgynevezett komplex koordináta.

(nem kell sajnálni, mert ezt csak idemásoltam, nem írtam le kétszer..)

Eddig minden klappolt, ugye ?? Csakhogy. A rekurzív forma itt addig van számolva, míg nem történik meg, hogy:
| z[n] |² > 64 vagy amíg az **n** értéke nem lesz nagyobb a **max. iretációknál.** (a késôbbiekben **maxiter** néven fogom emlegetni.)

Ekkor a következô lehetséges pontot kell kiszámolni.
n > maxiter esetén ez az érték mindig 0 lesz.

A többi esetben ezt az értéket imigyen kell kiszámolni:

p(z) = 0.5 * (log (| z²[n] |) / 2ⁿ)

Ha meg akarjuk változtatni a kiszámolt kép meredekségét (ha valaki kiszámol egy Mandelbrot set CPM -t 3D-ben, akkor meglátja, hogy miról is beszélek), alkalmazhatunk lineáris és logaritmikus skálázást.
(Hat ez egy elég furcsa mondat lett)

vagyis: **P(z) = lineáris skála * p(z)**[logaritmikus skálázás(alap)]

(Csak nehogy valamelyikôtök beküldje ezt Vágó István müsorába Grétsy tanár úrnak sok szeretettel, mert szegény menten rosszul lenne.)

A paraméterek:
(az *x min & max*, illetve az *y min & max* értékeket lásd fent, no meg az *iterációk*at úgyszintén.)

log scale = a logaritmikus skála konstansa. (nohát)
color periods = 2 dimenziós megjelenítésnél használjuk, és azt mutatja, hogy 0-tól a megadott max. iterációkig hányszor használja fel a teljes palettát. Ha jó nagy számot adunk meg a iterationsnak, akkor láthatjuk, hogy a halmaz határainál olyan szép kis sokszínü mütyürkék leledzenek. Ha erre bôszen elkezdünk zoomolni, akkor megláthatjuk, hogy milyen is lenne akkor a renderelt képünk, ha nem gagyi 640*512-ben számoltuk volna ki. Hanem pl. 8192*8192. Ami - mellesleg - egyenlôre nem is lehetséges szegény AMIGÁnkon. (ha az ember nem rendelkezik vmely grafikus kártyával)

lin scale = a lineáris skála értéke (csak 3D módban)
(Bp. scale = a Budapesti Skála értéke. *(x)* jó, ez gyenge volt...)

plateau [%] = a fennsík (plató) szintje százalékos értékben megadva.
(megint csak azt tudom mondani, hogy aki megnézi az úgyis rögtön érteni fogja, hogy mi ez itten, mert hiába is magyaráznám el, azt senki (még én sem) érteném meg.)

angle = Úgy mint az elôzô, ez is csak 3 dimenzióban történô renderelés esetén jó valamire.
Ha a szög = 0°, akkor pontosan szembôl nézzük,
ha a szög = 90°, akkor meg felülrôl.
A többit találja ki mindenki saját maga..

•

"M Julia:

Alakja, a változatosság kedvéért:
z[n+1] = z²[n] + c

ahol... **z[ ]** és **c** eleme a komlex számok halmazának,
z[0] = 0 és
c az úgynevezett komplex konstans. Ami mellesleg az egész képen ugyanazt az értéket képviseli. Talán azért lett konstans...

A rekurzív forma itt addig van számolva, míg nem történik meg, hogy;
| z[n] |² > 64 vagy amíg az **n** értéke nem lesz nagyobb a **maxiter**-nél.

Ekkor a következô lehetséges pontot kell kiszámolni.
n > maxiter esetén ez az érték mindig 0 lesz.

A többi esetben ezt az értéket imigyen kell kiszámolni:

p(z) = 0.5 * (log (| z^2[n] |) / 2^n)

Ha meg akarjuk változtatni a kiszámolt kép meredekségét, alkalmazhatunk lineáris és logaritmikus skálázást.

vagyis: **P(z) = lineáris skála * p(z)^logaritmikus skála(ed ikon)**

(mintha ezt már egyszer leírtam volna. Sebaj !! Ismétlés a tudás anyja !
Stílusosan : **"Repetitio est mater studiorum")**

A paramétereket nem írom le, mert teljesen megegyeznek a **CPM Mandelbrot-halmaz** paramétereivel, kiegészítve persze az *x* & *y konstans*okkal.
Aki nem tudja mik ezek, az figyelmetlenül olvasta el a **Julia**ról szóló részt.

(lehet, hogy mégsem az ismétlés a tudás anyja...?)

Lyapunovia:

No ez egy másik szép mese. Majd írok külön a LYAPUNOVIA c. programról, abban kitérek arra, hogy ez meg mi a nyü.

Most csak annyit dióhéjban, hogy alakja:

x[n+1] = r * x[n] * (1-x[n])

X[ ] és r eleme a valós számok halmazának.

Az **r** mindig a komplex számsík egy pontjának egy *x*-, vagy *y koordinátája*, és értéke minden egyes iterációnál változhat.
A kedves felhasználó, vagy programozó (mindenki vegye fel a saját ingét) nevezheti például "A"-nak az *x*-, "B"-nek az *y koordinátát*. Ebben az esetben az "AB" azt fogja jelenteni, hogy az **r** megváltoztatja az *x*- és az *y koordinátát* is bármelyik iteráció esetén.

Amennyiben az a folyamat eredménye önmagába tartó, ennek a rekurzív formának szüksége van némi idôre a feladat végrahajtásához.

A Lyapunov kitevôt a következôképpen tudjuk kiszámolni:

L(x) = (log2 | (r - 2 * r * x[n=1...maxiter]) |) átlagával

0 és a legkisebb Lyapunov kitevô között lévô összes kitevôt meg kell jeleníteni. (s lôn...)

Paraméterek:

Az elsô négy paraméter itt is azt mutatja, hogy a **Lyapunov-tér** hol helyezkedjen el a képernyôn. (x, y - min, max)

lyaexpmin = a legkisebb Lyapunovia kitevô, amit még megjelenítünk.
sequence = a "**Lyapunov sorrend**" ("A" és "B" sorrendje) pl.: ABABABABAB, vagy AAAAABBBBB

settle = az iterációk száma a végrahajtáshoz.
iterations = az iterációk száma a **Lyapunov** kitevô kiszámításához. Értékének nagyobbnak kell lennie, mint ahány színú a render screen.

...gy látom ezt a cikket sem sikerült lapzártáig befejezni, de senki ne csüggedjen el, így legalább lesz második rész is.
...ennyiben a következô szám nem ilyen viharos körülmények között fog készülni, akkor lehetséges, hogy e cikk befejezése mellett még írok a ?ACTUALITY-ról, vagy a **LYAPUNOVIA**-ról. (vagy valami egészen másról...)

M a g i c

HunAMI Információk

PC&Modell 2000	267 9038	*hardware*
Amiga Service & Hardware	276 0116	*rendelés*
Amiga Service	153 0237	*service*
Amiga Service 1999 Tecnics	184 8845	*rendelés*
Thalympex	141 4414	*hardware, software*
Teletech	06 26 334 112	*monitor*
Derko	291 2318	*service,hardware*
Inter Central	173 1783	*Commodore alkatrész rendelés*
Amiga Service	175 1024	*service*

BBS

Magyarországi AMIGA BBSek

HirBoard	215 2175	*Munchausen*
Local Graveyard	202 7423	*Absolute!*
Number of the Beast	291 4029	*Lord/Absolute!*
Myth	173 0552	*Pogi*
In The Kitchen	186 6327	*Mucsi/Muffbusters*
Amiga Dreamland	138 0446	*Thomos Malmarits*
Rejtelmes Sziget #1	06 99 332 623	*Zozo*
Rejtelmes Sziget #2	06 99 333 662	*Zozo*
Sly Trace	06 72 333 343	*Sly*
Toni	06 73 311 486	*Toni/Triad*
Magic Carpet	06 99 313 662	

Ezek a sz... kizárólag információ jellegûek bírnak !

Virtual Reality 1.

Üdvözlet minden virtuális világ iránt érdeklődő egyénnek. Komoly gondban vagyok, hogy miként kezdjem ennek a remélhetőleg cikksorozattá váló résznek a bevezetését. A legjobb lesz, ha rögtön belevágunk a közepébe.
Következzen néhány téma amivel foglalkozni szeretnék a közeljövőben:

- a Virtual Reality (VR) története
- a VR alkalmazási területei
- a VR hardware igénye
- a VR elmélet alapjai
- a 3D Stereo megjelenítés elmélete
- a 3D Stereo megjelenítés megvalósítása Amigán
- a 3D Sound elmélete és megvalósítása

Természetesen ezek csak támpontok, ha más érdekel, vagy nem írok olyan dolgokról, ami szerintetek fontos, akkor ragadjatok szövegszerkesztőt és írjatok az újság címére!

Aki komolyabban érdeklődik a téma iránt, valamint a zsebe sem kong az ürességtől, annak a figyelmébe szeretném ajánlani az AP Professional kiadványait, amelyek közül én is felhasználok többet a cikk írásához. Ezek a könyvek rengetek témakört felölelnek mint például multimédia, grafika (ray-tracing), programozási nyelvek (sajnos nem Amiga-s), hálózati kommunikáció (network communication) A könyvekben gyakran lemezmelléklet, vagy CD is helyet kapott, amin a könyv programjai egytől-egyig megtalálhatók.
Ízelítőként néhány kiadvány, ami kapcsolódik a témánkhoz:

Texturing and Modeling:

Matematikai texturák, gázok modellezése, Noise texturák alkalmazása, kontúr elmosás(antialiasing)
Megjelenés: 1994 November
350 oldal, 3.5"-os lemez
Ára: £34.95

3D Sound for Virtual Reality and Multimedia Applications:

Térbeli hallás elmélete, kommunikációs rendszerek, számítógépes zene, stb.
Megjelenés: 1994 November
290 oldal
Ára: £34.95

Virtual Reality Applications and Explorations:

Kezdők és haladók számára írodott könyv a VR alkalmazásokról és azok felhasználásáról
Megjelenés: 1993
245 oldal
Ára: £29.95

Virtual Reality ExCursions:

Kezdőktől a profikig mindenki talál megfelelő információt ebben a könyvben. Jelenleg én is ezt használom a cikk íráshoz forrásként Komplett példaprogramok, azok C forrással, valamint az ezekhez kapcsolódó elmélet található meg ebben a könyvben. Mindenkinek csak ajánlani tudom. Egyetlen visszatartó erő, hogy rögtön megvásárold az ára, bár egy megszállott VR rajongó inkább nem eszik, de...
Megjelenés: 1994 Április
503 oldal, 3.5"-os lemez, 3D Stereo szemüveg
Ára: £31.00

A fenti kiadványokat itthon is be lehet szerezni forintért, picivel magasabb áron, mint az eredeti. Természetesen, hogy hol, azt nem írom le, mert ingyen reklám még nálunk sincs, viszont bárkinek segítek a beszerzésben, aki teldob egy levelet a postafiók címünkre Mára ennyit a jövő nagy lehetőségének kikiáltott Virtuális Valóságról.
A következő alkalommal már komolyabban belemerülünk a VR titokzatos tengerébe Várom leveleiteket!

- mAsH -

Figyelem! feladat...

Tedd le a joystick-ot és vedd elő az Imagine-t!

Amigás beat'em up fejlesztéshez ray-tracer-t keresünk. A játék demo verziója rövidesen elkészül (90%-a kész), amihez a segítségedre lenne szükségünk. Amennyiben érdekel a dolog, akkor küldj referencia anyagot az újság címére (a borítékra írd rá, hogy DEEPCORE) A képeken csak saját készítésű object-ek legyenek!!!
Elsősorban fővárosi vagy Budapest közelében lakók jelentkezését várjuk, de ha szinvonalas amit csinálsz lehetsz akár moszkvai is (telefon és saját repülőgép nem hátrány).

AMIGAonly
Budapest 1399 Pf. 701/836

AMIGA DOS

kezdôknek...

Talán sok user-nek felesl[illegible]át kezdé[illegible] egyre többen tekintik [illegible] az AmigaOS használatát. A jó öreg A500-[illegible]ban a játékgé[illegible] jutott, ezért nem [illegible] olt jellemzô, hogy v[illegible] a Workbench uralta volna a monitor jelentôs hányadát, mivel egy játékhoz a legritkább esetben volt szükség rá. De miután megjelent [illegible] AmigaOS 2.04 nem sokkal utána a 3.0, amelyek már normálisan kezelték [illegible] winchesterelet (az A500-as HDD k nem igazán voltak sikeresek), és sokan rájöttek hogy nem is olyan rossz használni a jó öreg OS-t, és modjuk akár egy Icon-t is hozzárendelhetünk egy játékhoz, [illegible] kell mindenféle BootMenu meg MenuMas[illegible] képernyôvel indulni. Sajnos az operációs rendszerek régebbi verziói (Mind 1.2, 1.3) igen[illegible]fas úak voltak, köszönhetôen az OFS-n k, és [illegible] teljesen átírt m[illegible]tak kezelô függvényeknek.

Hoppá, itt már elég so[illegible] olyan [illegible]formáció hangzott el, amit meg kell magyaráznom, mivel most az igencsak kezdôknek szól a fáma. Elôször is *meg kellene magyaráznom*, hogy mit is jelent az Operációs Rendszer kifejezés. Tegyük fel, hogy adott egy olyan gép, ami tud összeadni, kivonni, és még néhány egyszerû m[illegible]veletet egész számokkal. Na ez sem egy kutya egyszerû feladat, mivel [illegible]m tudom a tudomására adni annak a gépnek, hogy mivel mit [illegible]ináljon, mert nincs vele semmiféle kommunikáció felü[illegible]tem. Ez a felület lehet egy lyukszallag, vagy egy írógép billentyûzet, (mint a régi szép ENIAC-os idôkben) vagy lehet fényceruza, egér, hangdigitalizáló, vagy a leginkább elterjedt billentyûzet. Persze egy ilyen hardware-t valahogy össze is kell kapcsolni azzal a nagyon egyszerû géppel, mert ha csak melléteszem, attól nem fognak szót érteni. Ha ez is sikeresen meg lett oldva, szükség van egy olyan felületre is, ahol a válaszinformációkat megkaphatjuk. Itt szintén elég sokféle platf[illegible]m létezik, de most csak a moni[illegible]val érdemes foglalkozni. Tehát a gép elkészült a feladattal, és szeretné közölni velünk a végeredményt, azt[illegible]n bele fog örülni magába, mert sokkal bonyolultabb fe[illegible]t számára egy adott inf[illegible]rmáció kiírása a képernyôre, mint akár százmilliószor összeadni meg kivonni. Szóval a választ átfordítja olyan alakra, hogy azt a képernyô kezelô hardware elfogadja, majd a képernyôkezelô szintén tovább konvertálja, hogy maga a monitor meg tudja jeleníteni. Szóval ezek az úgynevezett hardware eszközök alkotják a kész számítógépet. De valahogy meg kell oldani azt is, hogy ezek a teljesen különbözô hardware-ek kommunikálni tudjanak egymással, azért, hogy mi meg kommunikálhassunk a géppel... Itt jön a software, ami tulajdonképpen egy program, ami tudja a gépben lévô összes chip minden titkát, (amit az Amiga esetében a fejlesztôk igencsak titkosan kezelnek mind a mai napig!) és kapcsolatot teremt közöttük. Ezt a programot hívják Operációs Rendszernek, mivel a gép mûködtetését végzi. Az operációs rendszerek jelenleg igencsak lemezhez kötöttek, ezért a DOS, vagyis Disk Operating System kifejezés a használatos. Itt kell megjegyeznem, -amit nem nagyon szoktak megérteni a kezdô user-ek- hogy a lemez, (vagy winchester, vagy nemfelejtô RAM stb) NEM azonos a memóriával, tehát tulajdonképpen a lemez csak háttértárolóként szolgál, a mérete semmilyen kapcsolatban nem áll a számítógéppel, az operációs rendszer a lemezrôl olvassa be a programot a memóriába, és csak onnan tudja futtatni. Persze fontos hogy legyen háttértároló a gépünkben, de mindegy hogy az egy floppy, vagy egy 4 darab 1 Gigás wincsi, ha nincs elég memóriád, se így, se úgy nem fog futni a program... Tehát röviden: az Operációs Rendszer kezeli a hardware-t, a memóriát, futtatja a prgramokat, használhatóvá teszi a háttértárolón (lemezen) az adatokat (file-okat), és bitosítja az oda-vissza kommunikációt a számítógép, és a felhasználó között. Volt szó a MultiTask-ról is, ami az AmigaOS (Amiga Operációs Rendszer) egyik legkellemesebb tulajdonsága. Hogy megértsük a MultiTask lényeget, meg kellene értenünk az operációs rendszer legbonyolultabb részét, az idôosztásos processzormunkát, de azt hiszem ezt majd inkább egy késôbbi alkalommal fogom részletezni, mivel akiknek ez a cikk elsôsorban íródik, egy icipici kukkot sem értenének belôle, és nem is olvasnák tovább... Szóval a MultiTask egy olyan rendszer, ami lehetôvé teszi több (gyakorlatilag csak a memória mérete szab határt a futó programok számának) program (Task) egyidejû futtatását. Persze ez nem egyidejû a valóságban, csak mivel az oprendszer elég jól meg van írva, és a processzorban is van egy kis szufla, így teljesen valósnak tûnik. (Ha elrettentô példát akarsz látni, nézz meg egy wndws-t!) Tehát ha például játszol az UFO-val, és az Imagine éppen renderel egy képet, még nyugodtan mehet egy Term, amivel valamelyik BBS-rôl töltögeteg az anyagot... Ilyenkor, ha megkukkolod a rendszer állapotát (például az RSys-szel) meglepôdve tapasztalhatod, hogy majdnem 30 task fut egyszerre! (Persze ebben benne vannak az OS saját programjai is, mint billentyûzet, hang, kép stb kezelôk.) Ha a Workbench-et használod, igen egyszerû elindítani a programokat, csak rá kell kattintani, és máris indíthatod a következôt. De ha jobban szeretsz gépelni, és a CLI-t (Command Line Interface - parancs értelmezô) részesíted elônyben, illik a RUN parancsal elindítani a programokat, mert nem mindegyik teszi magát olyan állapotba, hogy az elindítás után az a CLI amibôl indítottad felszabadulhasson.

Néhany szót érdemes említeni a CLI-rôl vagy más néven SHELL-rôl.

Ez mint a nevében is benne van egy parancs (a parancs mindig egy program neve, mivel a számítógép csak programokat tud futtatni) értelmezô, ami a billentyûzetrôl érkezô utasításokat hajtja végre. Egy CLI-bôl akárhány újabb CLI-t elindíthatunk a NEWCLI, vagy NEWSHELL parancsal, ami azt jelenti hogy egy task-ból kiindulva, mindegyik task teljesen függetlenül képes akármit futtatni. A rendszer C:-nek Assign-olt könyvtárában helyezkednek el azok a programok, amiket direkt ilyen begépelendônek készítettek. Ezekrôl majd késôbb részletesen írni fogunk...

Sajnos néha me[illegible]rôl önvédelmi h[illegible]ból, hogy olyan emb[illegible]r, akinek már 3 éve van [illegible]kot sem tud arról, hogy a lemezen vannak file-ok, könyvtárak, lemeznevek, [illegible]ster stb. Persze [illegible] az el[illegible]gyülemlésével [illegible]nlyGame-ból ródik, mert ugyan ki a fene kíváncsi arra hogy mi is van a lemezen, mi[illegible]k[illegible]nkom után már ott is van a játék. Igaza van, mert aki játszik, annak ez éppen így tökéletes, minek kelljen neki ezzel [illegible]olni tud[illegible] lemezkezelésrôl meg [illegible]ségrôl mit[illegible]or ô csak szórakozni akar. Vissza az elmélethez... Szóval a file-okról igen sok[illegible]at lehetne me[illegible]n[illegible] megpró[illegible]lom rövide[illegible]n és könyve[illegible]törôen megoldani. Tehát, a lemezen rengeteg adat van, mindenféle szöveg, kép, zene stb. Ezeket valahogy olyan állapotba kell hozni, hogy mindenki által használhatóvá váljanak. Erre a legegyszerûbb módszer, ha az adatcsoportoknak egy nevet adunk, amivel hivatkozni lehet arra a csoportra. Így a lemezen elhelyezkedô rengeteg információból csak nevek látszanak, és nem értelmetlennek tûnô számok, leegyszerûsítve a hozzáférést is. Tehát ha te hivatkozol egy nevre (amihez például egy futtatható program sok[illegible] inform[illegible]ója van [illegible]el e) az operációs rendszer tudja hogy honnan kell betölteni a lemezről (és milyen [illegible]sorendben) az adatok[illegible]ból, hogy [illegible]am[illegible]t. Ha kiadod a CLI-bôl azt a parancsot hogy LIST, akkor kiírja a képernyôre a lemezen található file-ok listáját, plusz még egy-két információt a file-ról:

FileNév	FileHossz	ProtBit	Készítés ideje	Komment
ForceVGA	4220	---rwed	24-Jun-93 08:06:32	VGA monitor esetén ô állítja át a képet
ForceVGA.info	468	---rw-d	24-Jun-93 08:06:33	ikon

10 files - 90 blocks used

Tehát egy file-nak a nevén kívül van hossza, vannak olyan bitjei, amik [illegible] hogy olvasható, írható, futtatható, törölhetô, [illegible] a [illegible]nak dátumát, és egy nagyon okos dolog, van kommentje is. A komment egy információ amit a file-hoz fûzve tárol a

udszer, amivel megjegyzéseket fűzhetünk hozzá. (pédául ha egy modulo-ról tudjuk hogy ki készítette, a kommentjébe beleírhatjuk, de reze a neve nem fog megváltozni.) A file hosszát úgy kell elképzelni, mintha egy könyvről lenne szó, és a hossz a könyvben található tük számát mondja meg. Tehát ha mondjuk a Litil Devil-ről tudjuk hogy körülbelül 32 MegaByte, akkor az azt jelenti, hogy a játék asza megfelel egy olyan könyvnek, amiben 32 millió betû van...

vel az Amiga operációs redszere (vagyis nagy része) a ROM-ban vagyis a 'csak olvasható memóriában' helyezkedik el, tulajdonképpen hoz hogy elinduljon a gép semmire sincs szükség, csak egy olyan lemezre, amit formázva (FORMAT) és installálva (INSTALL) van. A ORMAT egy olyan program, ami a lemezen (ez lehet floppy, winchester vagy RAM) található 'adathordozó réteget' olyan információkkal ja el, amit az operációs rendszer értelmezni és használni tud, tehát adatokat (programokat, képeket, zenéket stb.) tud ráírni, és onnan olvasni. Szóval ha a boltban vásárolt floppy-t, vagy winchestert nem tudod használni, annak az az oka, hogy a rajta lévő információ nincs mába öntve, vagyis még használhatatlan a gép számára. Itt külön kell választani a floppy-kat és a winchestereket, mert a floppy etében sokkal egyszerűbb dolog a használhatóvá tétel, minden előzetes HDToolBox-ozás nélkül formázható és installálható. Tehát ha rzájutottunk egy doboz friss floppy-hoz, amire fontos dolgokat szeretnénk biggyezgetni, probálkozzunk a formázással. A legegyszerűbb, betesszük a lemezt, rákattintunk a Workbench ICONS menüjében a FORMAT DISK-re, és értelemszerűen kitöltjük a megjelenő ll-t... A másik megoldás, amiből sokkal többet okulhatunk, ha ugyanezt CLI-ből oldjuk meg, koptatva a billentyűket, és az ujjainkat;

FORMAT DRIVE df0: NAME üres FFS INTERNATIONAL

ppá, de honnan a fenéből tudjam, hogy mit kell a FORMAT után írni? Na itt jön a gógyi, mert a fejlesztők gondoltak ám a halandókra is, gyis ránk) és nem feltételezik mindenkiről, hogy részt vett az AmigaOS fejlesztésében, ahol megtanulhatta az utasítások raméterezését... Tehát ha úgy érzed most vége a világnak mert lebőgsz a barátod előtt, akinek csak 1 file-ra lenne szüksége, de olyan mezt hozott ami még szűz, nincs más hátra, üsd be: **FORMAT ?**
nkor nem kell megilyedni, hogy hazavágja valamelyik lemezt, mert a kérdőjel a parancs után azt jelenti, hogy információt kérsz, mert m tudod a megfelelő paramétereket. A válaszban szerepel az összes használható paraméter, továbbá az, hogy a kiválasztott raméternek milyen formátumúnak kell lennie. (pld.: /S)
ldául, ha azt látod hogy

...,OFS/S,... az azt jelenti, hogy az 'OFS' szöveget kell kiírni (persze csak ha szükség van a szolgálatára) minden további nélkül, tehát ez egy egyszerű kapcsoló, ami ha leírod akkor ON állásben van.
...,NAME/K,... ell a NAME kapcsoló után egy nevet is írni (pld.: NAME üres)
...,DIR/M,... a DIR helyére egy szöveg kerüljön (pld.: LIST db0:system)

a Workbench lemezen lévő programok mindegyikére érvényes, és persze a kultúráltabb programokra is. Nos, sikeresen túljutottunk a unaba öntés komoly feladatán, megtörölhetjük izzadt homlokunkat, felhívhatjuk minden ismerősünket, ecsetelve maximális mítástechnikai képességeinket... De még ne! Inkább installáljuk azt a szerencsétlen floppyt, mert szeretnénk rá felvenni egy komplett dszert, ami feleslegessé teszi a már unalmas winchesterről való boot-olást!

INSTALL df0: FFS

azt jelenti hogy a lemez képes elindítani az operációs rendszer CLI-jét, annélkül hogy egy file-t is rámásolnánk

Folytatása következik....

Louise

ovábbiakban is a magunk feje után fogunk menni, de ha valakinek valami operációs rendszerrel kapcsolatos kérdése van, akkor az godtan írhat egy (vagy több) levelet nekünk, esetleg meg is fogjuk válaszolni.
ovetkező részben átveszem a lantot Louise-tól, és én fogom folytatni az AMIGA OS ismertetését, azt még nem tudom, hogy milyen módon, majd kiötlök valamit

ig is mindenki bőszen gyakoroljon otthon...

Magic

SuperBase4

Az AdatBázisoló

A SuperBase4 Pro a jelenlegi legfejletteb verziója a SuperBase adatbáziskezelö rendszernek. Már több mint 10 éves multra tekinthet vissza, és szinte minden platformon megtalálható egy-egy megfelelője. Még a 8 bites korszakban C64-re is megírták, méghozzá olyan minöségben, hogy az akkori (és ha belegondolunk a C64 adottságaiba, még a mai értékrendben is) kisgépes adatbáziskezelök legjobbjává vált. Hol van már a 64kByte meg a 160k floppy ideje... Jelenleg a SuperBase4 Pro-nak legalább 1Mega memóriára van szüksége ahhoz hogy elindujon. De ha a Form Designer-t is használni akarjuk vele párhuzamosan, akkor illik legalább 2-3 Mega. A winchester nem alapkövetelmény, de ha belegondolunk, hogy az adatbázisok nem a kis terjedelemről híresek, akkor a 880k floppy-kapacitás nem igen járható út. Tehát ha van kb 2Mega RAM a gépünkben, nincs más hátra, mint hogy elindítsuk az AREXX interface-t, (ugyanis ezen keresztül kommunikál egymással a Form Designer és az SBPro) aztán a SuperBase4-et. Ekkor nagy megrökönyödésünkre nem egy fekete alapon fehér betüholmoz jelenik meg, hanem kultúrrendszerhez méltóan, egy kezelöi felület. Ez alapvetöen két nagy részt jelent, a felsö ablakot, amely az aktuális OUTPUT, és az alul elhelyezkedö ugynevezett CONTROLL-PANEL-t.

Aki semmiféle jártassággal nem rendelkezik az adatbáziskezelésben, annak igencsak fel kell kötni a kötnivalóját, mivel a dokumentáció eleve feltételezi ennek meglétét. Tehát, ha az ember kicsi fiacskája mondjuk az otthon tárolt (persze kizárólag Shareware...) programjait szeretné valami rendszerben átlátni, szüksége lesz egy füzetre, vagy éppen egy adatbáziskezelö programra. Ha egy füzetben akarja tárolni a progromjainak minden lényeges adatát, logikusan valamilyen rendszer alapján rendszereznie kell. Ez lehet a címe, szerzöje, hossza, típusa, vagy éppen egyiksem... De ha mégis választott egyet, akkor van egy kiindulási alap. Tegyük fel, hogy Moriczkánk az értelmesebbik fajta képviselöje, és választott. Méghozzá a program neve alapján szeretné rendszerezni a rengeteg sok természetesen nem lopott, meg jogtiszta, meg megvásárolt programjait. Ebben az esetben ilyen rajzot készít a füzetébe:

Név	Hossz	Szerzö	Típus
AlienBreed	500000	Team17	Gyilok game
ArcadePool	800000	Team17	Billiárd game

Felbátorodva ezen nagyszerü teljesítményén, megpróbálkazik ugyanezt a magasröptü elméletet adoptálni SuperBase4 környezetbe Tehát (persze csak ha már betöltötte az SBPro-t) kiválaszja a Project menüben, a New almenü, File pontját. (Ezt ezentúl Project/New/File formában fogom írni, mert nem akarom teljesen elkoptatni a mutatóujjamat...) itt a program megkérdezi, hogy mi legyen az új adatbázis neve, legyen mondjuk 'Programjaim'. A következö kérdése arra irányul, hogy akarjuk-e jelszoval védeni a szupertitkos adatbázisunkkal való müveleteket, úgymint Törlés, Olvasás-Írás, Csak Olvasható. Ha itt nem írunk sehova semmit, akkor értelemszerüleg minden müveletet végrehajthatunk a kész adatbázissal. Most kezdödik az igazi része a dolognak, mert létre kell hoznunk a

már megálmodott formátumot, vagyis a Mezö-ket (Field). A 'Név', 'Hossz', 'Szerzö', 'Típus', mind egy-egy Mezö, aminek a késöbbiekben értéket adhatunk, vagyis feltölthetjük a megfelelö adatokkal. Egy Mezö létrehozása elött el kell dönteni, hogy milyen típusú legyen. Például a 'Név', egy Text vagyis szöveges, míg a 'Hossz' Numeric, vagyis szám típusú kell hogy legyen. Ez a gyakorlatban úgy néz ki, hogy beírjuk a Mezö nevét (például 'Név') aztán NEM Enter-t nyomunk, hanem kiválasztjuk a típusát (most a Text), beírjuk a hosszát, stb., majd megnyomjuk az Add button-t Az itt található többi kis kapcsolóval igyekszem nem foglalkozni, aki a késöbbiek folyamán használni fogja a programot, az majd úgyis rájön a funkciokro... Ha ilyen módon beírtuk mind a négy Mezö-t, lezárásképpen az Ok button-t ajánlanám. Mint ahogy az elöbbiekben már szó volt róla, kell választani legalább egy Index-et, ami alapján rendezésre kerülnek az adatok. Ha ezen is sikeresen átjutottunk, megjelenik a négy Mezö, várva, hogy adatokkal tölsük fel. Ezt a Record/New segítségével kezdhetjük el, és addig folytathatjuk, amíg van mit rögzíteni.

Tehát megismerkedtünk az adatbáziskezelök három legfontosabb szavával, a **Field**-el , a **Record**-al és az **Index**-el. Egy Record-nak vannak Field-jei, és a Record-ok Index-elve vannak bizonyos Field-ek szerint... Nem olyan bonyolult ez, csak idegesítés céljából összegeztem így, mint a régi szép tanulmányokkal eltöltött évek alatt, a tankönyvekben.

Ha ezeken az alapokon sikerül elindulni, a többi már adódik, mert szükség lesz rá.

Például egy ilyen adatbáziskezelö, ha már mondjuk 5 millió record-ból álló adatbázissal dolgozunk, akkor is néhány másodperc alatt elökeresi a kívánt adatot, mivel az Index file-ban minden felvett Record-hoz tartozik bizonyos mutató, hogy ha szükség van rá, ne kelljen végignyálazni az egész adatbázist, hanem egyszerüen oda ugorva, megmutathassa. Lehetöség van különféle listákat készíteni, szüröket alkalmazni, stb. Természetesen ezek mind elérhetök menüpontokon keresztül, de akár programból is. Ugyanis a Superbase4-nek van egy ugynevezett DML-je, amiben BASIC programokat lehet írni, kihasználva az adatbáziskezelö utasításait. De a DML programozására majd késöbb kerítünk sort, mert ahhoz egy hosszabb lélegzetü memory-chunk kell..

Visszatérve az ismertetésre, a **CONTROLL-PANEL**-en keresztül elérhetök a Record müveletek, a keresés, a képek ki/be kapcsolása, a FILTER, és a programmegszakítás. Ez programból a **PANEL OFF** utasítással kikapcsolható, de a kurzor billentyük ilyenkor is aktívak maradnak. A SuperBase4 képes IFF képeket is használni és megjeleníteni, tehát készíthetö vele képi-adatbázis is, persze csak ha rengeteg helyünk van, mert ugyebár az IFF file-formátum nem a legtömörebbek közé tartozik...

Elsö nekifutásra, és mindent összevetve a SuperBase4 egy igen kifinomult, rengeteg adatbáziskezelö utasítással rendelkezö, és nagyon megbízható program. Ha a megfelelö méretü memória rendelkezésére áll, szinte teljesen kizárt a fagyás lehetösége, kivéve, ha valami röptömörítöt (az én esetemben DiskExpander-t) használunk azon a partición, ahol az adatbázisunk található. Ilyenkor kb tizedére leesik a Record-müveletek sebessége, és nagy Record-szám esetén a kedves Guru típusú Meditáláson vehetünk részt. De ezt igen egyszerü kikuszöbölni, mert amíg dolgozunk az adatbázisoson, ki kell kapcsolni a tömörítést...

Legközelebb belemászunk a DML, vagyis a SuperBase4 programozásába, megprószálunk valami fenomenálisat alkotni a kedves Móncka segítségével...

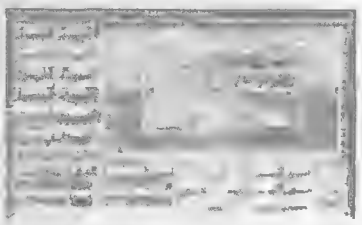
Louise

Animations

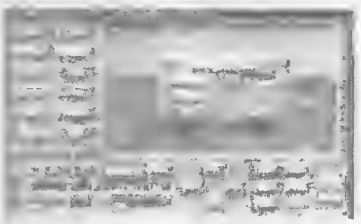
Scenery Animator 4.0 - Natural Graphics 1993
part 2.

Miután mindenki kellôképpen lerágta a körmeit, akkor talán jöjjön a folytatás Maga a történet ott kezdôdik, ahol az elôzô résznek vege volt, ugyanis a két részt jóformán egyszerre irtam meg, csak késôbb döntöttunk úgy, hogy kettévágjuk, mivel enyhen bôbeszedû lett ez a helpecske

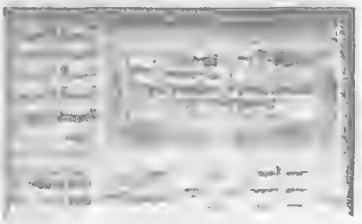
Visszatérvén a fômenübe a gép számolgat egy darabig, majd a preview ablakba kirakja, hogyan is nézhet majd ki a dolog. No nem kell beszarni, azért ennél majd szebb lesz. Itt is lehet még a magasságon állítani (UP-DOWN), amellett elôre illetve hátra mozgatni a kamerát (FORWARD-BACKWARD), nagyitani (a ZOOM felirat melletti sávban - illetve magán a preview képen is, kijelöléssel ugyanis ez a kettô dolog ugyanaz. Ha elcsesztük a képünket, mert beleclickeltunk, akkor kell a ZOOM-nák visszaállitani a nagyítást. Ez a nagyítás, nem a térképen lévô nagyítás !!!) A fômenüben inkább állítsuk be a fényviszonyokat



- LIGHT-, ha túl sötét a képünk (nem csak a mienk, hanem a preview is), akkor itt tudjuk beállítani - a kór és a benne lévô kis pont segítségével -, hogy merrôl süsson a nap, és milyen erôvel. (a *Süss fel nap - Fényes nap* c. gyermekdal itt nem igazán hoz eredményt)

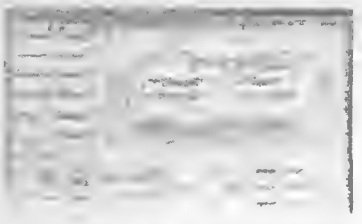


- A WATER (víz) a legjobb opció, ugynis itt tudjuk elárasztani a nehéz munkával megkreált tájképünket. Ezért célszerü ezt az objectek elhelyezése elôtt beállítani. WATER LEVEL - vizszint, ez egyértelmü; ha magasabb, mit az egész táj magassága az nagyon jo, mert játszhatunk Atlantiszt, vagy ha magasabb, mint a kamera, megtudhatjuk, hogy milyen is Cousteou kapitánynak, azonban értelme egyiknek sincsen. Az OCEANS azért jó, mert más, mint a tó, és ha ez be van kapcsolva, akkor az olyan tó, ami kimegy a térképrôl, óceánná alakul (valamivel setétebb lesz a szine). A WAVES itt fodrokat jelent. (legyen bekapcsolva, mert amúgy is eléggé csúnya ez a víz, hát még anélkül....) Visszatérvén a menübe megláthatjuk milyen pusztitást vitt véghez a víz. (a víz itt világosabb színnel van jelölve) Ha a képen csak egy fél fa van például, akkor inkább a vízszintet csökkentsük, mert az némileg egyszerûbb. (ámbár akkor csinálhatunk félfamentes rajzlapot is....) Ja, ehhez még annyi, hogy a térképen beállított LAKE az itt lévô értékeket nem módositja !

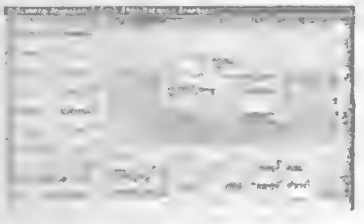


- Ha minden nyesi, akkor beállíthatuk, a LAND gombbal, hogy hogy is nézzen ki a dolog.
  - SNOW (hó) mettôl legyen (mellette lévô érték), vagy legyen e egyáltalán.
  - ROCK (szikla) szintén mettôl
  - VEG (növényzet - zöldség) meddig (ez a vizszinttôl, illetve 0-tól van)
  - SOIL (termôtalaj) legyen-é, vagy sem. (ilyen világosbarna foltok)

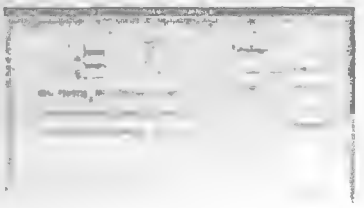
Megjegyzem, hogy ha nem HAM8 imagét, vagy 24bites IFF képet számoltatunk, akkor valamely állitást ki kell kapcsolni, mert különben szól a program, hogy kapcsoljuk ki. (nincs elég szin ??) Vannak meg valami UTM X és UTM Y értékek, ezek novelésevel a terep minôségét lehet csökkenteni, 5 körüli értéknél már olyan fasza kockás lesz, mint egy szimulátor. Nem igen piszkáltam ôket 0-ról, mert úgy az igazán szép (igaz hogy sokkal lassabb is). Az ablak alján egy V. E. FACTOR felirat figyel Ezzel a tájkepunket tudjuk kidomboritani (tehát, ha nekünk tul lapos a 1000-es magasság, állitsuk be a V. E. FACTOR-t 3 ra, s máris szép hegyeink lesznek. (Ilyenkor a berendezett tájkép - szerencsére - nem változik.)



- Most jön a SKY (égbolt, ahol az eget lehet vásarolni). Itt beállíthatjuk, hogy az ég felhôs legyen (CLOUDS) illetve vegyes (BLEND). Ha éjszaka (NIGHT) van akkor egyik sem lehet Itt is be lehet adni egy SEED értéket, a felhôzóna magasságát (ALTITUDE), illetve sürüségét (DENSITY). Az EAST (kelet) és NORTH (észak) a felhôzet sebességét jelenti, ellenkezô iranyba értelemszeruen negativ elôjellel kell megadni. (Ugyanis a szél igen ritkán szokott egyszerre fújni eszakra és delre. Hacsak nem forgószel. Sebaj, majd az 5.0-ban)



- TREE : (fák, nem fuck) legyen-é fenyô illetve tolgyfa, - azon kivul, amit felraktunk a térképre - és ha igen, akkor mennyi legyen a MAX illetve a MIN érték, ami arra vonatkozik, hogy mettôl meddig nôjenek a fák, (milyen magassagtól, milyen magasságig - default érték 10-3000 - ez egy normális érték, mert ne felejtsuk, a fák nem nônek az egig....) illetôleg mekkora legyen a takarás (takarás, elvtársak), vagyis milyen sûrûn legyenek a fák. (COVERAGE PERCENT)



- A SCREEN-nél megadhatjuk a render screen paramétereit, a szineket is megkeverhetjük (milyen is lehet a vörös tenger - csupa hasznos dolog), meg miegymás. A képernyôméretrôl már ejtettem szót, én a 640*512-t használom, de ez mindenkinek az egyéni szoc. problemája. (no meg, hogy mennyi memória van a gépében..) Ha animaciot készitünk, erdemes a FRAME BUFFER-t a saját render screen-ünkhöz passzintani, mert minek egye a memóriát, ha nem szukseges, ugye. A FRAME BUFFER COLORS-nál a kettô szin - ertelemszeruen - a ket határértéket jelzi. A DCTV DEPHT a DCTV ANIM illetve PICTURE renderelésenél kell, ilyen 4 bites faszság beállitása, nem igazan hasznos, mert kurva csunya kepeket lehet vele készíteni. (vagy csak én nem nyesem)

- A **VIEW** segítségével tudjuk megtekinteni a már elkészült mûvet, ha ilyen nincsen, akkor meglepetésre a **NOTHING TO VIEW** választ kapjuk.

- Az **ANIM** megnyomására elkezdi számolni az animációt, (még ilyenkor is megnézi egyszer az egészet, majd szól, ha van valami ütközés, illetve elôtte megkérdezi, hogy az összes frame-t ki akarjuk-é számoltatni. Ha **OK** akkor **OK**.) míg a

- **RENDER** lenyomására az éppen beállított (preview ablakban lévô) képet kezdi el renderelni. De még mielôtt mindehhez hozzáfognánk a pull-down menüben állítsuk be az **ANIM MODE**-t (már, ha animációt csinálunk. V.ö.: fent), illetve a **RENDER MODE**-t. A meglepetés annyi, hogy a program tud **PCX** formátumot is renderelni. (**PCX** emlékszem nem, vajon miért ???) Lehet, hogy bé akarnak törni a PC-s piacra. (megnézném ezt a programot egy 14 MHz-s AT-n, hogy milyen sebes lenne.....) A különféle **RENDER MODE**-król csak annyit, hogy az **IFF** képeket a screenen rendereli, míg a **HAM** és a **PCX** képeknél a memóriában számol, és ezt egy **RENDERING IN PROGRESS...** feliratú kis ablakban mutatja, hogy hol tart (**OBJECTS, LANDSCAPE, BACK, SKY**), és az **IFF 24** képeknél a lemezre ír folyamatosan. (A különféle animokat is ilyen módon számolja, csak minden frame-t külön fájlba ír ki, ha ki akarjuk.) Ide igazán tehettek volna egy **TIME ESTIMATE**-t, hogy tudjam, mennyit alhatok, míg kiszámolja az animációt. (Hány napot??)

- Található még itt egy **C** betû, ezzel tudjuk eltörölni az összes frame-t, amit eddig beirogattunk. (szerencsére a program van olyan kultúrált, hogy azért rákérdez) A **<<** és a **>>** jellel pedig léptethetjük. A **+** és a **-** jellel a térképen elhelyezett animációnkat tehetjük tönkre. Elvileg készíteni is lehet, de minek. Sokkal kevesebb opció van itt. Arról nem is szólva, hogy a térképen némileg egyszerûbb.

- Van még az **OBJECTS** feliratú gomb, ami azt jelöli, hogy legyenek-e objectek a preview screenen. (nem árt ha vannak). A nyilakkal a kamerát mozgathatjuk, illetve a **FRWD, BKWD** gombokkal is. És végül a jobb alsó sarokban az ernyônek, vagy képernyônek, van kettô kis micsida, amelyek úgy néznek ki, mint egy repülô micsodái. (ott vannak ilyen micsodák a mûszerfalon) Ebbôl a felsô az úgynevezett bólintási szög, míg az alsóval állíthatjuk be, hogy milyen ferde is a gerincünk. (milyen ferde szemmel nézünk a világra - hiába a japánok mindenütt ott vannak) Egyébként ezek is beállíthatók a térképnél. A **PLAY** gombbal csinálhatunk egy preview animációt is, nem nagy dolog, és amellett elég gyors is. Ha meguntuk, akkor a **PLAY** helyét ideiglenesen elfoglaló **STOP** gombal leállíthatjuk az egészet.

Még egy kis pull-down menü:

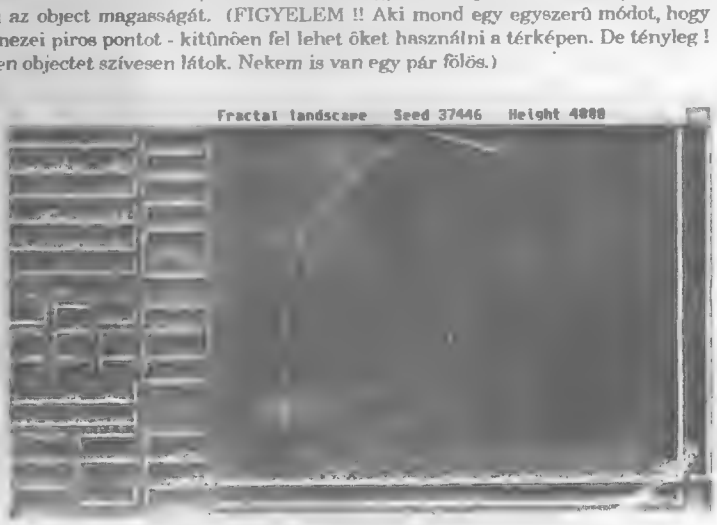
- a **PROJECT** menü nem más, mint egy kis file I/O, de itt a mentés csak a beállított tájképre vonatkozik, magát a renderelt képet a **PICTURE** menüben lehet megôrizni az utókor számára. Elmenteni a tájképet a **SAVE LANDSCAPE**-val érdemes, elmenthetjük azért még a beállításokat (**SAVE SETTINGS**), illetve a palettát (**SAVE PALETTE**). Betölteni a elmentett **DEM** (vagy azt, az nem dájesmark - ezt használja pl. a ***VISTAPRO*** is, többek között) formátumú tájképet lehet, no meg valamilyen **GEO** objectet (meg persze az elmentett beállításokat is), ami betöltés után megjelenik a térkép object listájában. A nyomtatást nem tudtam kiprószálni, mivel nincsen printerem. (amikor ezeket elôször írtam, akkor nem volt, de most már van, és a kedves felhasználók lelkiüdvéért elmondom: senki ne merjen nyomtatni innen !!! Nagyon csúnya. Meg nem is nyesi. Meg miegymás. Na ezt jól meg mondtam.)

Lehet még összefüzni dolgokat az **APPEND** segítségével, illetôleg : lehet a tájképet nyilvántartani (**CMD**). A **PREFERENCES**-ről már beszéltem, hátravan még az **OPTIONS**:

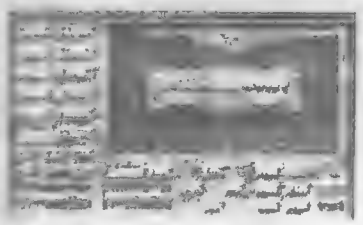
- **AVOID** vagy **DETECT COLLOSION**; vizsgálja vagy ne vizsgálja az ütközéseket (az animációnál). Ha vizsgálja, akkor csak annyi, hogy mikor elkezdeném renderelni, akkor visít, hogy van ilyen, és hogy hol, de attól még lehet továbbmenni, csak esetleg meglátjuk a hegyet belülrôl.
- **CHANGE ALL KEYS** animációnál az összes **KEY** megváltoztatása. (késôbb)
- **AUTO BANKING, AUTO BANK %** ; kanyarban automatikusan bedöljön-e a kamera, és ha igen, akkor hány százalékban. (default érték az 50) Nem árt átállítani 5-re vagy 10-re, mivel 50-nél igen darabos lesz a bedölés szöge.
- **LAND BACK FACES, OBJECT BACK FACES**; nem árt ezeket bekapcsolni, mert pl.: ha egy import **GEO** objecttel dolgozunk és ki van kapcsolva az **OBJECT BACK FACES**, akkor a kiszámolt objectnek a hátsó háromszögjei. (nem tömör lesz, hanem vonalakból fog állni) De ez a **SCENERY ANIMATOR**-hoz adott **GEO** objectekre nem igaz.

Említettem, hogy lehet objectet importálni máshonnan. Például egy ***IMAGINE*** objectet.
Be kék tölteni hozzá a ***VERTEX*** c. programot, majd az objectet. Valószínüleg az itt megjelenô object nem igen fog az eredetire hasonlítani, de sebaj. (sôt **SOLID MODEL** (gyk.: egy preview az objectrôl) esetén, - még mindig a ***VERTEX 2.0*** - sem fog rá hasonlítani, ahogy kinéz. és mégis...) Ekkor el kell menteni az objectet, úgymint **SAVE AS...** és **EXPORT GEO1**. Ez lesz a nyesô. Ezt be lehet tölteni a ***SCENERY ANIMATOR***-ba, és lehet renderelni. Egy baj van. Ezek az objectek szürkék lesznek, illetve valószinuleg, ha kirakjuk ôket a térképre akkor nyakig a földben lesznek. Ezért majdnem mindig át kell írni az object magasságát. (FIGYELEM !! Aki mond egy egyszerû módot, hogy hogyan lehet az import **GEO** objecteket kiszínezni, az kap 5 mezei piros pontot - kitûnôen fel lehet ôket használni a térképen. De tényleg ! Egyszerû kell, mert bonyolultat én is tudok. Amellett bármilyen objectet szívesen látok. Nekem is van egy pár fölös.)

S végül, amire már mindenki várt, itt van az **ANIMÁCIÓ**: Menjünk a **MAP**-hez. Itt legelôször be kell állítani , hogy két **KEY** között hány **FRAME** legyen (ha nem tesszük az elején, csak mikor már elkezdük csinálni az animációt, a program **YOU NEED AT LEAST ONE FRAME** - legalább 1 frame kéllene - felirattal örvendeztet meg minket, mivel a 0-s **KEY**-nél nem lesz **FRAME NUMBER** - ez egy nagyon geci buktatója a programnak, mert elsô alkalommal én is itt nyomtam **RESET**et, mert nem tudtam, hogy mi a fasz baja van...), magyarán, kettô, általunk beállított kamera pont között hány **FRAME**-t számoljon ki a gép. (ez attól is függ, mekkora távolságban vannak egymástól a pontok). Ezután le kell tenni a kamerát a térképre. Meg kell nyomni a **+** gombot, majd arrébb kell tenni, és megint megnyomni a **+** gombot. Ez csak leírva hangzik ilyen faszul, csinálni tök egyszerü. Ha az **LP** (**LOOP**) be van kapcsolva, azonnal hurkot csinál, de ez senki se zavarjon meg.



Amennyiben a **CURVES** is be van kapcsolva (legyen bekapcsolva), akkor a program kanyarokká számolja a kockafordulásokat. (ami szépség szempontjából nem egy hülyeség). A **PRO** gombbal megnézhetjük, hogyan is fest oldalról az animáció. (már a szintkülönbségek, meg miegyebek) Vissza a térképre a **MAP**-pal mehetünk, mert az az igazi. (főleg, ha jéghideg.)
Mikor mindezekkel megvolnánk, és úgy érezzük, van annyi hely még a winchesterünkön, amekkora az animáció lesz, akkor az **XTEND** gomb lenyomásával végleshetjük a dolgot. Ekkor a gép a **KEY**-ek közé behelyezi a megadott számú **FRAME**-kat. Természetesen itt is le tudjuk játszani az animációt a >> és a << nyilakkal. (A főmenüben létrehozott animáció készítési metódusa is hasonló, mondhatni ugyanez. Vagyis beállítjuk a **FRAME**-k számát, majd a nyilakkal, illetve a **FRWD**, **BKWD** (nem a BKV dj gombok, és a + gomb lenyomásával gyárthatjuk az animot. Itt sajnos nem lehet olyan fasza kis kanyarokat venni, de legalább látunk valamit. Ha végeztünk, vissza kék menni a térképhez egy **XTEND** erejéig. Szerintem sok teteje nincsen a dolog ilyetén való használatának.)



És mehetünk is vissza a **MAIN**-ba. Ha valami karambol van az animációban, (és be van állítva a **DETECT COLLOSION**) akkor a program kukorékol, ilyenkor a preview ablakban nem árt megnézni a dolgot, (main menu-ben **PLAY**) mivel nem mindig olyan nagy a baj. Eztán nincs más dolgunk, mint elindítani az **ANIM** gombbal az animáció számolását. (addig el is mehetünk valahová.)
1200-esen (**FPU** nélkül **4 MB FastRammal**) egy 30 frame-ből álló animáció **320*256**-on **IFF ANIM** módban olyan fél óra - 40 perc körüli idő. (még nem mértem) De hát objectek, meg miegyebek nélkül. No meg a felbontás sem az igazi. Az elkészült file hossza olyan **700K** körüli lesz. (de ezt pontosan meg tudom majd mondani, mert éppen most számol egyet a gépem) Pont **601K** hosszú lett (**320*256, IFF ANIM, UTM = 5, no objects**), de ez felbontásbeli javítások esetén, valamint belehelyezvén 100-200 objectet (minek aprózzuk el), ugrásszerűen meg fog nőni.

Mindezeket összevetve a **NATURAL GRAPHIC 1993**-ban kiadott programja nem olyan rossz. Az **FPU**-s verziót még nem próbáltam, de remélem nemsokára lesz hozzá cseresznyém. A programmal kettő baj van talán igazán.

1.- Igen nehezen kezelhető elsőre. Meg másodikra, meg harmadikra... (nem egy felhasználóbarát) Emellett igen csúnyácska is szegény (csaknem Windows like - na nem, azért annyira mégsem)

2.- Egy valós képet még **HAM8**-ban sem igen lehet létrehozni. (csak igen hasonlót hozzá) Talán, ha volna több object....

Bosszúságok: Nem lehet lelőni a számolást, amíg az objecteket számolja.
A térképen nincsen **UNDO**. (néha igencsak hiányzik)
Eléggé jól meg van csinálva az animációkészítő része. (ez azért baj, mert csaknem kezelhetetlen. No de azért, ha az ember belejön már könnyebb. De az elején én is rengeteget szoptam.)
Hiretelen ennyi, de nem kell megijedni, fog mindenkit érni még egy jópár úgy közben is.

Az animáció méretéről már beszéltem, vagyishogy részben; egy **HAM8**-ban renderelt kép olyan 200 körüli objectte!, **640*512**-es felbontásnál jó **300K**, átszámolva **JPEG**-be **150K** körüli méretet fogunk kapni. Én talán hiányoltam belőle a **JPEG** savert, igazán beletehették volna a **PCX** helyett. (Igaz így lehet, hogy elvesztette volna nagyfokú Windows kompatibilitását, ami biztosan komoly problémákat okozott volna mindenkinek a lelkivilágában.)

Ahhoz képest, hogy milyen "komolytalan", nem is olyan gagyi program ez. (még mindig csinálhatunk vele olyan animot, amelytől leesik minden családtagunk álla - csak győzzük kivárni) Igaz a ***VISTA*** szebb is meg jobb is, de az igencsak "**FPU** igényes" dolog, no meg kissé kevés neki az ***MC68020*** is, sőt mitobb. illik hozzá úgy **8 Mbyte FastMem** is. (Ha nem tobb, mert **4 Mbyte**-n eléggé...izé.) De egy "fapados" 1200-en ez is jó. Gyártottam már 32 színű **IFF** animációt vele **LOWRES**-ben (**320*256**) és úgy összességében azért jól nézett ki. Nyesni kell... Meg szeretni is. Van egy ***4.1***-em is, de az is csak ***881***-es verzió... Ha fogok rendelkezni ilyennel, akkor majd leírom, hogy mitől jobb. Ha meg lesz valami "erőgépem" akkor írok majd a ***VISTA PRO***-ról is....

Itt volt vége az eredeti letrásnak, de azóta eltelt egy-két hónap. (kb. kettő) Magában a letrásban - biztosan - lesz néhány hiányosság, de ha ezeket bekulditek - levél formájában a postafiókunkba - akkor esetleg folytatólagosan le is közöljük azokat, hadd okuljon a jónep.

Magic

(e heti renderelt képünk :

"tehénke a hegyoldalban, délben"

Mindenkinek minden jót!)

A ParNet hálózat

A kommunikacios programokhoz hasonloan a Netware, vagyis Halozati programok is két vagy tobb gep kozotti adatatvitelt, illetve kolcsonos hardware hasznalatot tesznek lehetove.
A vilag kisszamitogepesei koreben talán legnepszerübb a Novell Netware program, amihez tartozik meg termeszetesen nehany kártya is, amin keresztul az adott halozat Server gepenek winchester-ei is használhatjuk, uzeneteket kuldhetunk illetve fogadhatunk más felhasznalokol stb. Ennek a software-nek termeszetesen van Amigas megfelelője is, ami teljes mertekü kompatibilitast jelent az osszes ilyen halozattal. Kulonbsegkent talan csak annyit lehet megjegyezni hogy egy pc-s EtherNet kartya kb fele annyiba kerul mint ugyanez egy A2/3/4000-esbe... (a forgalmazo szerint persze ez a kártya jóval tobbet tud, es nem is olyan drága) Persze leteznek olyan halozati software-ek is amelyek nem igényelnek kulonosebb ráfordítást, nehany kabel vagy TTL segitsegevel megoldható o gepek kozotti kapcsolat.

De ha az embernek meg ennel is kisebbek az igenyei, akkor jon az Amiga Club-ak kedvence a ParNET... Ugyanis ehhez semmi más nem szuksegeltetik, mint egy 17 eres kabel es ket 25 polusú párhuzamos csatlakozó. Ebbol egy igen bonyolult halozati 'kártyát' kell epiteni, és már indulhat is az adatáramlás. Egy ilyen kis csoda nagyon hasznos lehet, ha o hón szerelett Amiga modellunktól nem kellett megválnunk az Uj kedveert, és szerelnenk mindkettőt teljes értékükent használni, nincs más hatra mint bele a Parallel-be a kábelt, a Workbench lemezre letpakalni a ParNET-et, és ha mindkét gépen ügyesen megy, akkor van két szupi wincsis meg CD-ROMos gepunk. Termeszetesen mivel a lejlesztők tudasa soho nem merül ki, megoldották azt is hogy ne csak kettő, hanem max 254 gep lehessen ilyen módon osszekapcsolva... Az ehhez szukseges interface tartalmaz 8 darab TTL IC-t es 2 darab kondenzatort. A megepitese nem igényel sem kulonosebb ogyi, sem komolyabb anyagi ráfordítást, ami a jelenlegi magyor fizetőeszkoz mertekében Ugy 2500Ft-ot tesz ki. Mivel az emben hülyeség határtalan, meg kell itt jegyeznem hogy mielőtt barmilyen dolgot bedugsz a gepedbe, ellenőrizd le inkább kétszer amit készitettel, mert ebben az esetben az egyik VIA (8520) halálával kell számolni, aminek csereje 7000Ft körüli összegbe kerül. Nagyon fontos, hogy az osszekotő kabel bedugasakor mindket gep ki legyen kapcsolva!

Na meg mielőtt barkinek elmenne a kedve az egesztől, ássunk egy kicsit melyebbre. A ParNET tulajdonkeppen nem más mint egy DEVICE, amin keresztul az oprendszer a másik gep drive-jait, device-szait egy 'NET:' nev alatt elerhetóve teszi. Ez hasonlit ahhoz mint ohogy o lemezen elhelyezkedő konyvtarak jelennek meg ha rakattintasz az icon-jara.
A ParNET hasznalatahoz szukseg van a kovetkező file-okra:

L **NetPNet-handler**
DEVS:**ParNET.device**
L **Mouse-handler**
C **NetPNet-Server**

továbbá a megfelelő **MountList**-ekre a devs: konyvtarban.

Amikor a már felinstallolt ParNet-uket használni okarjuk, el kell dontenl hogy az osszekapcsolt két gep kozul melyik legyen a HOST, és melyik legyen a CLIENT. Ezzel csak azt határozzuk meg, hogy a NetPNet-Server nevü program UNIT cimei melyik gepet jelolik. Vagyis o HOST gepen a NetPNet-Server UNIT 1 parancsol kell kiadni, mig o CLIENT-en a UNIT 0 fogja letrehozni a kapcsolatot. De hogy ne legyen olyan egyszerü az elet, a ParNet device UNIT számai ennek poni a lardítottjai... Tehat miutan elinditottuk a Server-t, Mount-olni kell o megfelelo MountList-ből o NET: nevü device-t. Ha ezeket mind a két gepen vegrehajtottuk, és megjelenik a NET: icon-ja, rá kell dobbennunk, hogy nem latjuk a másik gep egyik particiojat sem, pedig ha o NET:-re kattintunk, meg kell jelenniuk... Ennek az az egyszerü oka van, hogy nem tanitattuk meg a rendszert a másik oldalon levő device-ok felismeresere. Ha peldaul CLI-ből beirjuk azt a sort hogy CD NET:RAM , csodak csodajara, nem ir hibat, honem az aktualis directory a NET:RAM lesz! Itt megjelenik egy erteimes kérdes, miszerint miert nem ismeri meg automatikusan o madzag másik vegen levő gep használható device-ait, mikor valojaban láthatoak... Talan azert, mert ha én nem akoram, hogy a velem kapcsolatban álló user lassa az osszes particiomat, akkor nem mondom meg neki hogy van, csak arról kap egy listat, amihez hozzáterhet. Ez egyfajta vedelem, amit ugyan nem tul nehéz kijátszani, (csak el kell lesni a particiok nevet!) de *ha nem lenne, hianyozna. Miután megtejtettuk a* ParNet-nek ezt a titkát, egyszerü a dolgunk, csinálni kell egy listát azokról o device-okról, amikhez engedelyezzuk a hozzáterést, majd olyan helyre kell pakolni, ahol a másik gep látja, (erre legcelszerübb a RAM: mert az mindig létező nev, es szerintem nem sok ember rejteget privát dolgokat a RamDisk-en mivel igencsak feledékeny szegény) majd egymás DriveList-jait egyszerüen Execute-áljuk, aminek az lesz a következménye, hogy diadalittasan bilel rázva orvendezhetünk a kapcsolatnak.
Biztos felotlik benned a kérdés, hogy mi a fenének kell ezzel annyit fokolni, mikor ha rendesen fel van installálva a ParNet, akkor ez automatikusan megtörténik... Hát azért, mert a tapasztalataim azt mutatják, hogy a legritkább esetben van korrekt módon, általában csak átmásolják egymástól a ParNet konyvtárai, és azlan jön a vau, hogy miert nem megy, meg hogy hogy biztos rossz a kábel, stb. Hoppá, itt vagyunk a kábelnel... Ez egy kényes dolog, pedig igazán egyszerü, mivel kell hozzá két darab 25 polusu csatlakozo, meg egy 17 eres (lehetőleg árnyékolt) kábel. A legfontosabb dolog a bekotesnél, hogy a földpontokat (GND) hiánytalanul és hibátlanul kell összekötni, mivel ho valamelyik gép nem olyan hálózati csatlakozóban foglal helyet, ami földelt, akkor mindenféle statikus feszültségek miatt hazavoghatja valamelyik, vagy mindkét 8520-at! Ha ezeket jól kotod be, akkor szinte biztos hogy életben marad a géped. Tehát szerencsére semmi fordítás, meg csere nincs a csatlakozókon, teljesen szimmetrikusan kell felépíteni a kábel két végét. Szükség lesz a 8 darab adatvezetékre (D0-D7), ezek a 2-től 9-ig számozott lábak, az előbb említett 5 földre (GND) 18-22, továbbá a 10-től 13-ig terjedő lábkupacra. Ezek a számok nem a gépben lévő csatlakozóra, hanem az általad megvásároltra vonatkoznak, és szerepelnek is azon!

(2-9)	D7-D0 ———	D7-D0
(12)	POUT ———	POUT
(11)	BUSY ———	BUSY
(13)	SEL ———	SEL
(10)	ACK —/ \—	ACK
(18-22)	GND ———	GND (18-22)

Louse

AmigaE version 3.1

Az *AmigaE* története tulajdonképpen csak a számítástechnika legújabbkori történelmének része, mivel az első publikus verzió megjelenése mintegy másfél-két éve történt. Alkotója, ***Wouter van Oortmerssen*** megpróbálta egybefoglalni az uralkodó nyelvek (C, Modula-2, Pascal) összes jó tulajdonságát, és kipótolni azok hiányosságait, ami elsősorban az extramagas szintű objektumorientáltság, és az igencsak nagy fordítási sebesség esetében sikerült a leglátványosabbra. Az *AmigaE*-t nevezhetnénk ***E++***-nak is, mint a méltán népszerű ***C++***-okat, vagy a ***Pascal*** objektumorientált verzióit. Azen lehetne vitatkozni, hogy a magas szintű nyelveken (***Basic***, ***AMOS***, stb.) írt programok miben különböznek az ***Assembly*** vagy ***C*** nyelven megírttól, mennyiben jobbak vagy rosszabbak, de csak egyetlen mérvadó összehasonítási alap létezik: a végtermék. Nem hiszem, hogy manapság ne lehetne a MaxonBasic3-mal, vagy a BlitzBasic-kel megírni ugyanazokat a programokat, amiket jelenleg a SAS/C-vel vagy a MaxonC-vel generálnak. Itt a különbségnek leginkább az a jelentősége, hogy egy ***C++*** nyelven megírt algoritmus, vagy program szinte módosítás nélkül adoptálható bármely olyan platformra, ahol szintén létezik ***C++*** fordító. Tehát ha a programfejlesztő cég meg akarja írni mondjuk a LightWave-et más platformra, akkor egyszerűen a ***C*** kódot szövegfile-ban átviszi, és kis módosításokkal lefordítja a másik compiler-rel. Ugyanez mondjuk egy ***AMOS*** source-al igencsak nehézkesen megoldható lenne..

Tehát vissatérve az *AmigaE*-re, sajnos itt is megvan az előbb említett transzformálhatatlanság, mivel tudtommal, még más platformon nem létezik ***E*** fordító. De azt hiszem ezzel ki is merítettem az *AmigaE* rossz tulajdonságait, például, amikor először megláttam hogy egy 7MHz es Amiga500-on 100 programsort 4 másodperc alatt épített össze egy futtatható file-lá, nem akartam elhinni. Pedig ez az eszement fordítási sebesség jellemzi legjobban a fordítót. A készítője szerint több mint *20000 sort tud lefordítani 1 perc alatt!* A fordítás során nincs szükség külön LINKer programra, sőt egy Assembly fordítót is tartalmaz az **EC**. Az ***E*** programba minden különös előkészület nélkül beépíthetők az ***ASM*** sorok, a mnemonikok használhatók mint függvények, belőlük komplett alprogramok írhatók a sebességnövelés kedvéért, megtartva azt az előnyt, hogy az assembly résszel együtt mégis egy magasabb szintű nyelvvel dolgozunk.

A program installációja igen egyszerű, a **Modules** könyvtárat egy Assign-nal **EModules:**-sé, továbbá a **BIN**-t a Path-hal elérhetővé kell tenni. A BIN könyvtárban található meg az **EC** nevű program, ami tulajdonképpen az *E* fordító. Az EModules:-ben, a file-ok hasonlóak a *C*-nél megszokott Include file-okhoz, de ezekben benne van az a program is aminek a függvényeit használjuk, tehát az E Modulakban együtt megvan az Include és a Lib is. Ez is jelentősen csökkenti a fordításhoz szükséges időt.

Nos azt hiszem itt az ideje hogy konkrétan, példákkal illusztrálva megismerkedjünk ezzel a nyelvvel, és talán lesz olyan user, aki megismerve megszereti, és kardoskodva vitatkozik majd a ***C*** rajongókkal...

Ahhoz hogy egy *E* programot írjunk és lefordítsuk, nincs szükség semmi másra, csak az **EC**-re és az **EModules:**-re. Persze az **EModules:**-ben találhatók azok a kis programrészletek és deklarációk, amikből a majd lefordított program fel fog épülni. Ezekből az *AmigaE 3.1* esetében 230 van, amik tartalmazzák az AmigaOS rendszerfüggvényeit is. Vannak más Modulok is, például a Magic User Interface-hez, különféle GUI típusú rendszerek, stb. Egy ***C*** fordító esetében is egyszerű dolgunk van a meglévő függvényekkel kapcsolatban, mivel a megfelelő Include file text formátumú, kiolvashatjuk belőle a paraméterezését, deklarációját, visszatérési adattípusát, meg esetleg valamilyen kommentet is róla. Egy Module-ból ez egy kicsit nehézkesebb, mert nem text formátumu, de az *AmigaE*-hez tartozik egy ügyes kis program, ami ezen a nehézségen átsegíti a munkát. Ez a **ShowModule**, aminek paraméterként át kell adni a Module nevét, amire kíváncsiak vagyunk.

Például: **ShowModule EModules:ASL**

Ekkor meg fog jelenni az **ASL.M** nevű modulban deklarált függvények listája. Happó, most jut eszembe, hogy az Amiga user-ek szinte mindegyike nagyon utálja a paraméterezést, meg commondline firkafirkákat ezért áttérünk az *AmigaE*-hez tartozó Editor ismertetésére. Ebben a jó kis editorban radefiniálhatjuk egy billentyűkombinációra például a ShowModule-t és akkor megkíméljük magunkat a CLI-zéstől..

Tehát az *AmigaE* editora az **EE**, amin első látásra pont a látványa fogott meg, sőlét háttér, nem tul világos betük, gyorsaság, konfigurálhatóság. Ezekből is kitünik, hogy fontos dolog, ha sok időt töltünk a monitor előtt, ne essen ki a szemünk, ne kelljen szemorvoshoz menni néhány ezer sor lehér alapon feketével való írása után! Ennek az editornak van egy külső konfiguráló programja, amin keresztül átdefiniálhatjuk a billentyűzetet, a fordító paraméterezését, stb. Von egy nagyon ugyes dolog benne, a ***Complete*** (jobbA és /) , ami a PROGDIR:Prefs/Completions könyvtárban található, (és a PROGDIR:Prefs/CompletionFiles nevű file-ban felsorolt!) text file-okból kiegészíti az éppen elkezdett programsort

Például Wri + ***Complete*** = WriteF(formatstring ,args...)

Fontos dolog, hogy az *E* szintaktikájában számítanak a kis és nagy betük, tehát a **writef** nem ugyanaz mint a **WriteF**, és hibát fog jelezni a fordító!

Most akkor lássunk egy egyszerű *E* programot..

```
/* ProTracker Module lejátszó */

MODULE 'tools/file', 'tools/pt'

PROC main() HANDLE
  DEF m,l
  WriteF('Playing ("\s"), Ctrl-C to stop!\n',arg)
  m,l:=readfile(arg,0,2)
  pt_play(m)
  REPEAT
    Delay(10)
  UNTIL CtrlC()
  pt_stop()
ENDPROC
```

Ha olyan sorokat szeretnénk elhelyezni a programban, ami csak információ jellegű ozt a /* és a */ jelek közé kell helyeznünk.

A **MODULE** egy olyan kulcsszó, aminek a segítségével használhatóvá tudjuk tenni a kívánt Modulban elhelyezkedő függvényeket (jelen esetben például a **pt-t**, amiben a ProTracker zenéket lejátsza

SQUIRRL-PCMCIA-SCSI-2-HOST-ADAPTER

Mint ahogy a cim is elárulja,egy különleges SCSI-csatlakozó jelent meg az AMIGA 600 és 1200 PCMCIA-SLOT-jára. Ehhez tudni kell azt,hogy a PCMCIA-nak csak 16bites a busza,ezzel ellentétben az A1200 32bites ,tehát a géphez képest ez a port nagyon lassú.Ennek ellenére kellemes csalodás érheti a vásárlót ha leperkálja a 215DM-et az AMIGAoberland-nek.Ugyanis egy alapkiépitésü A1200-on 1,5 MBYTE/SEC sebességet képes produkálni,ami igen szép teljesitmenynek számit.
Akinek valamilyen turbókártya van a tulajdonában az élvezheti a 3MBYTE/SEC-os átviteli sebesség előnyeit.
Az SCSI-portnak igen sok előnye van ,többek között a sebessége és a nagy flexibilitása, hiszen nem csak winchestert honem streamert, DAT-ot, scannert és mindenek előtt CD-ROM-ot is tudunk vele használni.
Erre a teljeszök is gondoltak és ezért bőséges szoftverrel látták el a csomagot, amiből a CD32-emulátort emelném ki, ami 90%-os kompatibilitással dolgozik.

A PCMCIA-dugo kb. telefonkártya nagyságú,és könnyen illeszthető. A kártya kilógó része 4 kis lábacskán támaszkodik az asztalra, ami a stabilitást biztositja. Innen egy 50pólusu centronics kábel vezet az SCSI egységhez.

Összegezve nagyon jó benyomást kelt ez a kütyü, az egyedüli problémát talán csak a helyigénye és zene CD lejátszó program primitivsége okozhatja. Ezeken a problémákon egy Eagle-lowerrel és egy PD lejatszóval segithetünk.

Megrendelelő: ***AMIGAoberland***
61476
Kronberg Schneihohl 5(PF)
Tel: 0-61-73-65001

HD-SpeedUP

Mint tudvo-levő a régi Commodore cégnek a spórolás volt a mániája, és ennek már igen sok baját látták az AMIGA felhasznalok.Egyike ezeknek az "áldásoknak" a Winchester-vezérlő, amely nem túl gyors, és még a régi szabvány szerint működik.Erre ad segitséget a német VOB cég SpeedUp nevü termeke, amely talán mankóként szolgálhat az AMIGA tulajdonosoknak.

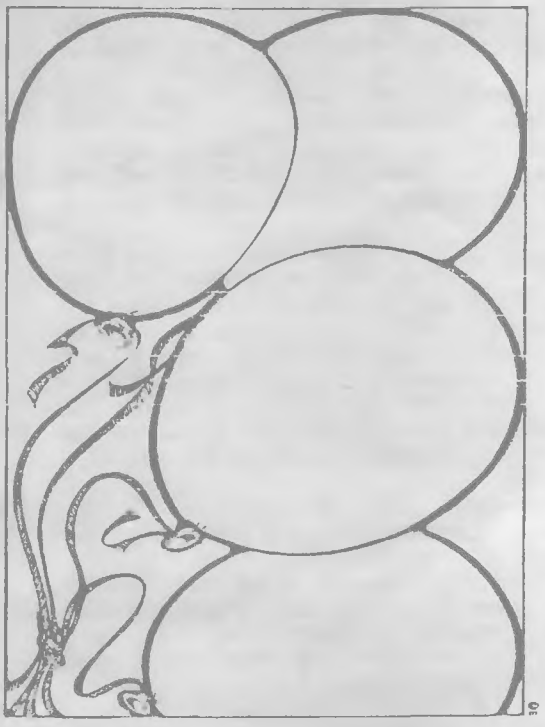
Ez a Hardwer lehetővé teszi a HD minimum 50%-os gyorsulását, és egyszerre 4!!! AT-buszos egység használatát.A Winchester gyorsulása fugg a tipusától,és a használt gép kiépitésétől,ezöltol akár 7-szeres gyorsulás is elérhetö!!!!
Ezeken kívül még az új ATAPI (AT Advanced Packed Interface) szabványt is támogatja.

A csomaghoz tartozik egy install-lemez,a HD elosztó és egy AT/IDE kábel. Installálás során a program átirja a Startup-sequence-et,hogy mindig elinduljon a meghajtopatch ami lehetővé teszi a 4 HD kezelését,ezért ezt soha ne irjuk át mert gondok akadhatnak.Egyébként semmi különöset nem kell vele csinálni, észre sem veszi az ember,olyan,mint ha csak több partició lenne. Az adaptert egy ketoldalú szigetelőszalaggal (hozzáadják) kell a táphoz erősiteni.Ezen van egy kábel aminek két végén van egy-egy tüsor amikre egy kéttelé osztott kábelt lehet tenni (egyet adnak hozzá).

Aki mindezek után nem rohan 98DM-el németországba,hogy megvegye ,azt csak sajnálni tudom,mert ilyen lehetőséget nem szabad kihagyni.

Megrendelhető: ***VOB Computersysteme GMBH***
PostFach 1000607
44006 Dortmund
TEL:(02 31) 9- 12- 21- 46

FRANKISS



Intel Ouside - Az igazak harca

Mottó: *A PC csak addig fûnik jónak amig nincs! Utána már úgyis mindegy.*

Amióta csak számítógépek vannak, a cégek mindig is megpróbálták gépeiket ráerõszakolni a vásárlóközönségre.A nagy gépáradat elvakította az embereket, nem tudták, hogy melyiket vegyék,ezért az IBM cég egy olyan moduláris gépet létrehozni amelyik nem avul el mert részei cserélhetõek.Csak egyre nem gondolt:
az új moduloknak,perifériáknak is kompatibilisnak kell lenniük a régiekkel,de nem csak a pozitívomukkal hanem minden negatív tényezõvel is.Ez nagyan gátolja a fejlõdést - meg is látszik a 20 év,ennyi idõ alatt jóval többet fejlõdött a technika ,mint ahogy a PC-k. Tehát még ma - 95-ben - is a 70-es években kitalált szisztéma szerint építik a gépeket.Hogy érthetõbb legyen mondanék pár példát:
- A 70-es évek elején még nem gondoltak a jövõ memóriaigényére,ezért úgy gondolták,hogy 1MB bõven megteszi maximális címzésnek,csakhogy, mint tudjuk azóta ez változott és ma már a 4MB sem elég egy játékhoz,ezért mindentéle memóriamanagerrel kell bajlódni,hogy végre *elinduljon a kívánt program.*
- Ez még hagyán ,de az hogy azt az 1MB-ot 64KB-ként kell lapozgatni ,és el lehet képzelni,hogy mekkora sebességet és kezelhetõséget tud produkálni.
Ezzel szemben az AMIGA 128MB-ig autoconfigos és nem kell lapozni.Egy A4000-be 1808MB memóriát tehetünk!!!! (7*Zorro-n 256+64 az alapon)
- Ugyanúgy nem gondoltak a hátértárak növekvõ megabájtjaira sem,ezért ma minden 540MB tölötti Winchesterhez adnak egy install-lemezt amellyel talán felismeri a gép a HD többi részét,azért csak `talán` mert ez az alaplaptól függ.
- Mivel a gép nem játékra készült,ezért természetesen semmiféle képkezelést nem tud,minden csak attól függ,hogy a programozó ki tudja-e cselezni a procit valamilyen matematikai trükkel. Ilyen például az X-MODE nevû rutin amely még így is nevetségesen scrolloz akármilyen gyors is a gép amin fut.
- Ha valaki egy régebbi gép tulajdonosa akkor aztán keresheti rajta a joyportot tudniillik azt is meg kell venni (az új I/O kártyákon már van egy). Mandjuk valaki vett magának egy joy-t,egyszercsak feljön a haver,hogy szeretne Mortal-ozni.Csakhogy hova dugja ekkor a második joy-t, hiszen 2 I/O kártyát nem használhat egyszerre,erre is van megoldás: egy ismeretlen cég, ismeretlen hangkártyája amit csak külföldön lehet beszerezni,de ugyebár azon van mégegy port.Na igen, de mi van akkor, ha a program nem támogatja a második joyt ?!
És akkor még nem is beszéltünk a joy használhatatlanságáról.Mindezek miatt egy PC-s sem használ szívesen joy-t,aki nem hiszi járjon utána.
- A programozók dolgát még az is neheziti,hogy nagyon sok hangkártya terjedt el az évek során,és ha nem akarnak csõdöt akkor lehetõleg minnél több hangkártya típust ismerjen és használjon a programja. Emiatt írdatlan hosszú lehet egy ilyen proggy.Grafikánál detto.

Na jó,ezt még a végtelenségig is lehetne folytatni,ezért más szempontból is megnézzük.A PC-t sokan Multimédiás gépnek hiszik,de csak azok, akik nem tudják,hogy mit jelent,mert szerintük az, amikor van hang is,meg kép is, és egy CD-rom.Ezzel az elvel még a C64 is multimédiás gépnek számít (ahoz is van CD-rom,meg van hang és kép).A Multimédia valójában az amikor egy gépet nem csak játékra meg szövegszerkesztésre lehet használni,hanem például egy videofilm vágásához, szerkesztéséhez, profeszionális zenefeldolgozáshoz, újságszerkesztéshez élethû animációk egyszerû elkészítéséhez. Ha ezeket egy gép együtt tudja akkor beszélhetünk MULTImédiás (MULTI=több) géprõl.Ilyen gép például az AMIGA és a MACintosh ,de semmiképsem a PC-k. Olyan gépet pedig föképp nem amelyik 95-ben 320 x 200-as képernyõn dolgozik. Az ilyen,és ehhez hasonló gondolkodású emberek sem tudják felfogni,hogy nem a proceszor sebessége a domináló mindenben, mert akármilyen gyors is, egyszerre csak egy dolgot tud csinálni, ezért nincs PC-n valódi Multitasking.

A ZX Spectrum is hasonló elveken mûködött,ezért bukott meg. A C64 pedig még ma is egész jól tartja magát, ellenben a spectrumok már 5-6 éve eltûntek. Lehet asszociálni és reméljük így is lesz,mert az aranyszabály mindig is ugyanaz marad :

Egy proceszor csupaszon semmit sem ér.

Ne felejtsétek az AMIGÁk még messze nincsenek kihasználva,csakhát a cégek programjaikat úgy adják ki,hogy lemezrõl is fussanak nem pedig HD-ról, ez az egyetlen nagy hátrány a PC-vel szemben és ezen csak ti a felhasználók és játékosok segíthettek ha,legalább egy 120MB-os Winchestert csatolnátok gépetekhez és emiatt nem kéne másoknak szenvedniük.Higyétek el az Amiga sokkal többet érdemel.

FRANKISS